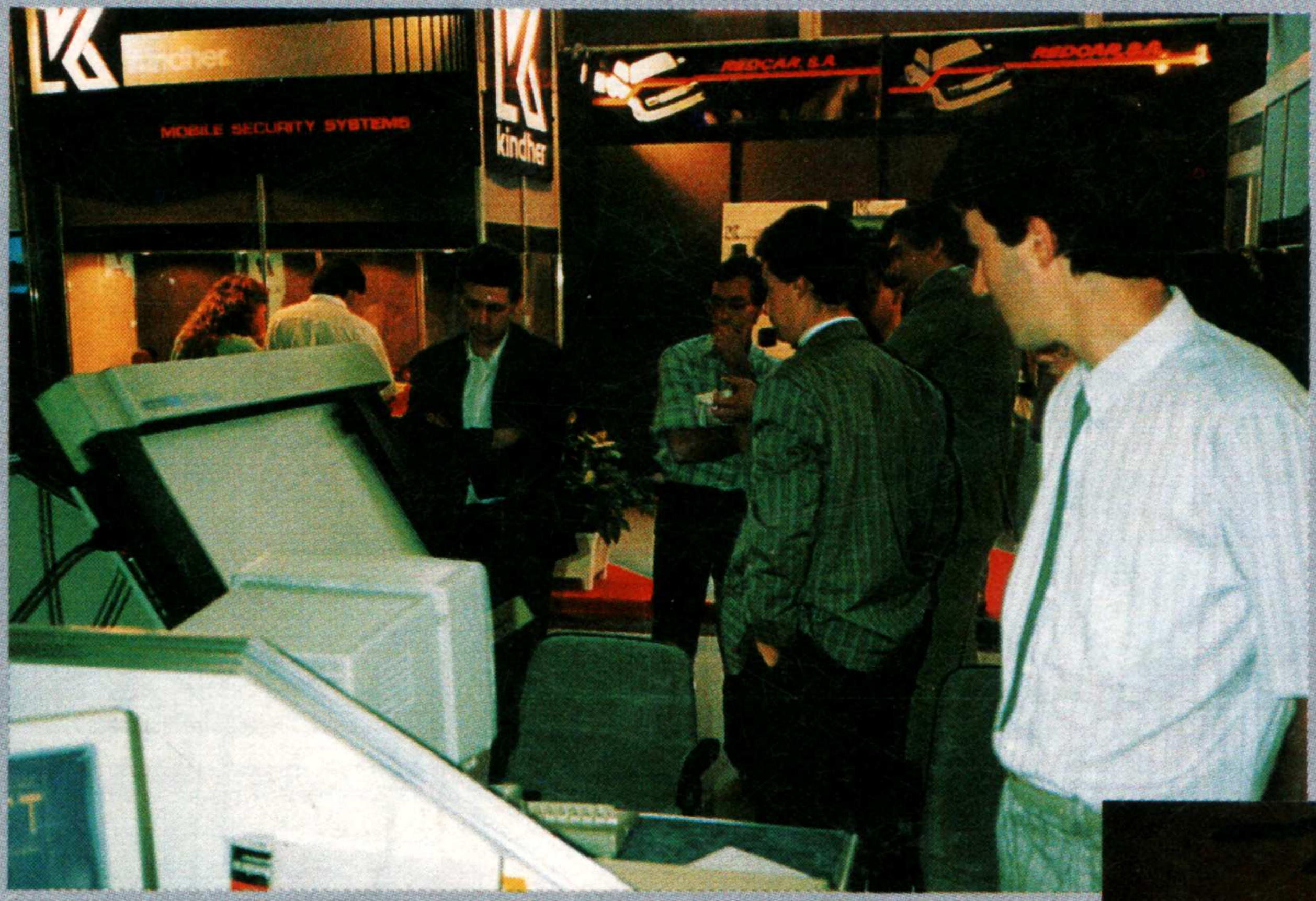
LA REVISTA
INDEPENDIENTE
PARA EL
USUARIO
DE ATARI

STandard

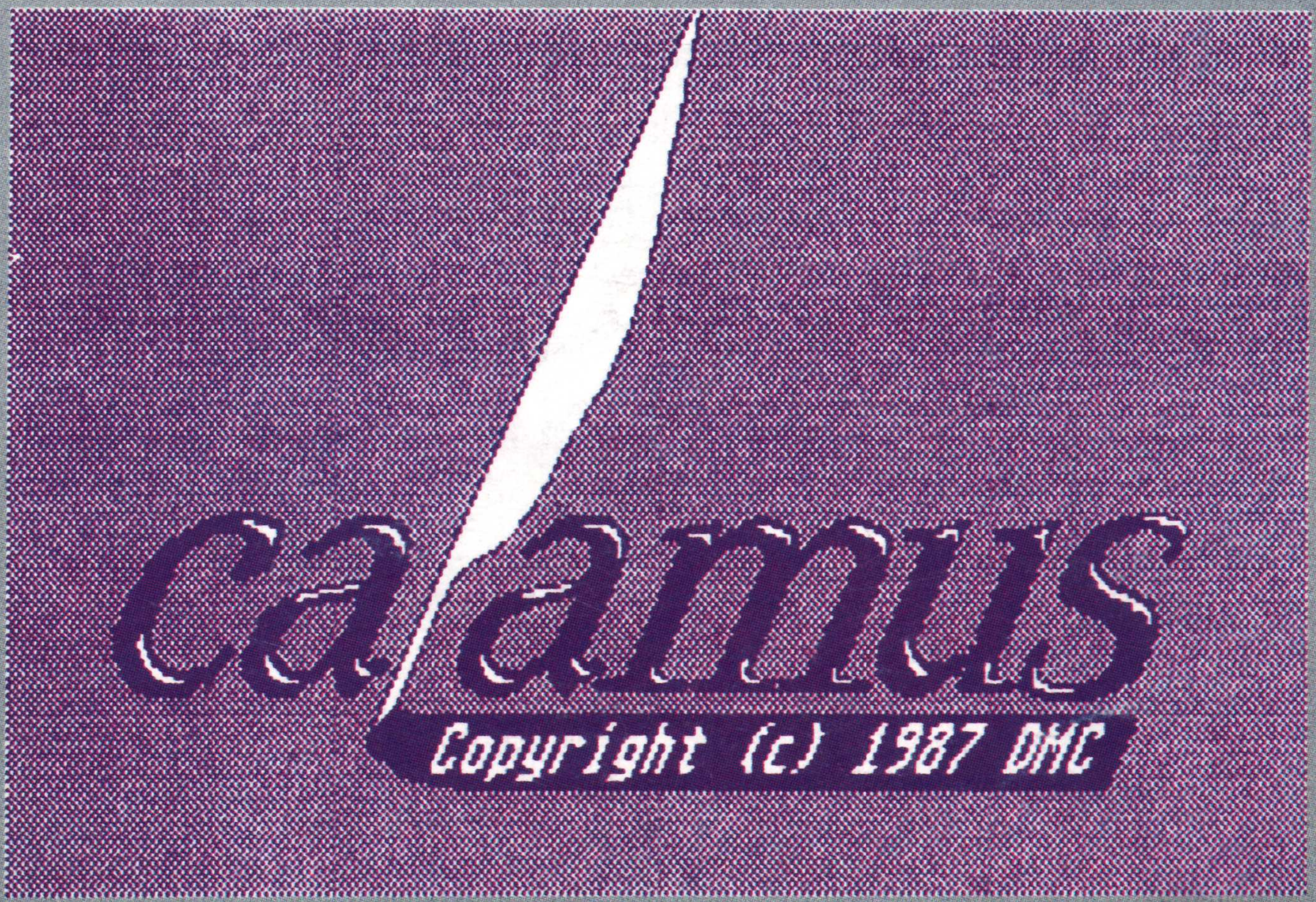
Año I, No. 2 * Noviembre 1988 * Precio 195 Ptas. (IVA inc.)

DE FERIAS CON ATARI



ATARI como marca de primera línea en informática tiene una presencia relevante en cualquier feria. Standard, como es su obligación, ha acudido a las de Londres (Personal Computer Show) y Barcelona (SONIMAG) para ofrecer una crónica de lo acontecido en ellas.

CALAMUS DTP ¿Por fin?

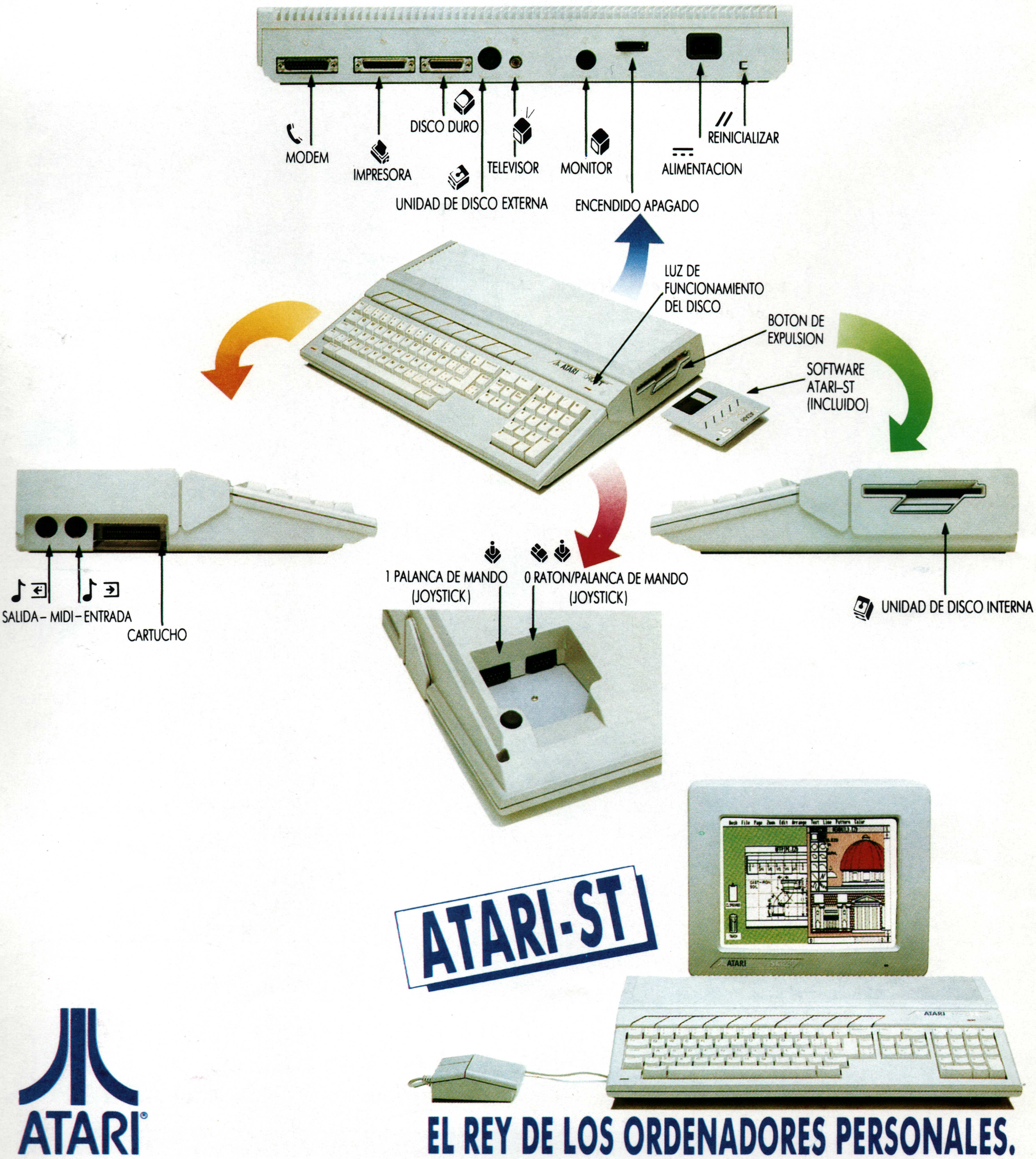


El tan esperado CALAMUS ya está entre nosotros. Como pueden ver por la cabecera de nuestra presentación, es un genio inmaduro.

Y en el interior ...

CAD 3-D de Antic Software
La Musica y las Nuevas Tecnologías
Basic GFA 3.0
... y software SAME para el ATARI PC

MUCHAS MAS POSIBILIDADES.


MODEM
IMPRESORA
DISCO DURO
UNIDAD DE DISCO EXTERNA
TELEVISOR
MONITOR
ENCENDIDO APAGADO
ALIMENTACION
REINICIALIZAR
LUZ DE FUNCIONAMIENTO DEL DISCO
BOTON DE EXPULSION
SOFTWARE ATARI-ST (INCLUIDO)
SALIDA – MIDI – ENTRADA
CARTUCHO
1 PALANCA DE MANDO (JOYSTICK)
0 RATON/PALANCA DE MANDO (JOYSTICK)
UNIDAD DE DISCO INTERNA
ATARI-ST
ATARI

ATARI®

EL REY DE LOS ORDENADORES PERSONALES.

EDITORIAL

Generalmente en la segunda editorial se acostumbra a hablar del exito sin precedentes del primer numero. De la sorpresa que ha representado la aceptacion de la revista por parte del publico, etc, etc. No vamos a decir nada de todo esto.

Nuestra aparicion en el mercado ha significado la cobertura de un espacio informativo inexistente en su totalidad.

A partir de ahora los usuarios de ATARI que deseen estar puntualmente informados en aspectos referentes a su maquina, al software, las novedades, las noticias, los pormenores, etc, tienen solucionado este problema, si no todo en parte al menos. Hemos recibido, hasta el momento, un 30% de las suscribciones sobre las revistas distribuidas lo que da una idea aproximada del interes por mantenerse informados sobre el entorno ATARI, interes que agradecemos. Lo que no hemos recibido, todavia, han sido colaboraciones, que esperamos encarecidamente.

Finalmente agradecemos aquellas cartas que han mostrado su simpatia por nuestra iniciativa. No solo se agradecen si no que son como el aliento que en estos momentos nos faltaba. Gracias.

INDICE STANDARD No.2

EDITORIAL 3
BASIC GFA 3.0 5
MUSICA DIGITAL 8
SOFTWARE LUDICO 11
NOTICIAS 15
CALAMUS 16
CAD 3D 18
ADMINST. FINCAS 22
LASER ATARI 24
EXPOSICIONES 26
GESTION SAME-PC 30
EUSEBI GRANERS 32
MDEALER VALENCIA 35

ANUNCIANTES

C.M.V 31
FORMULA 1 20
GRUPO MICRODEALERS 29
INGRID INFORMATICA 25
ORDENADORES ATARI 2-36

ESTA PUBLICACION SE HA CONFECCIONADO POR ENTERO CON LA SOLUCION DE AUTOEDICION DE ATARI.

STandard

LA REVISTA INDEPENDIENTE PARA EL USUARIO DE ATARI

Director: Antonio Pascual

Jefe de Redacción: Jordi María Pau

Edición: Juan Soteras

Colaboradores: Enric Herrera
Juan Miguel Pargada

Editado por Software Center, S.A. Copyright @ 1986
Impreso en España.

RELACION DE TIENDAS RECOMENDADAS

AGORATEC – Rambla Sabadell, 51, 08202 SABADELL
(93) 726 51 66

C.M.V. – Pi i Margall, 58-60, entl. 4, 08025 BARCELONA
(93) 210 68 23

INGRID INFORMATICA – Rocafort, 54-56, 08015 BARCELONA
(93) 424 75 71

LOGIC GESTIO – Can Lluis, s/n, 25 712 ARAVELL
(9738) 20023

MICRODEALERS VALENCIA – Fray Junipero Serra, 73,
VALENCIA (96) 357 99 27

MODO 74 –Modolell, 74, 08021 BARCELONA
(93) 212 29 59

PROINCOR – Fernando IV, 10, 14007 CORDOBA
(957) 260 538

SOFT – Progres, 5, 17005 GIRONA
(972) 234 750

SUSTRAIAK – Puerto, 5 tda., SAN SEBASTIAN
(943) 36 11 73

VENTAMATIC – Corcega, 84 entl., 08029 BARCELONA
(93) 230 97 90

CADA MES VARIAREMOS NUESTRAS 'RECOMENDACIONES' PARA QUE PUEDAN CONOCER A LOS MEJORES DISTRIBUIDORES DE ATARI Y DE SU LINEA DE PRODUCTOS.

El BASIC GFA se ha convertido en el lenguaje de referencia en los ATARI ST. La razón es sencilla, él solo permite crear programas ejecutables directamente, con aspecto profesional gracias al control de menús y de ventanas propias del GEM, conservando en todo momento la sencillez de aprendizaje y de utilización. No obstante, hasta el momento le habían fallado algunas características que permitieran denominarlo 'Sistema de Desarrollo'. Estas deficiencias son las que vienen a corregirse con la versión 3.0, que pretende convertir el controvertido BASIC en el lenguaje más moderno del momento.

BASIC GFA 3.0

La primera mejora evidente se centra en el manual (que se debe adquirir por separado del software) y sobre todo en la clasificación de instrucciones según categorías. El manual de la versión anterior se asemejaba más a una recopilación de órdenes por orden alfabético que una verdadera documentación. Hemos de hacer notar, en cualquier caso, que el actual manual se halla orientado más a programadores experimentados que a neófitos.

El editor del BASIC GFA comportaba hasta el momento algunas particularidades molestas, por ejemplo el cursor rehusaba obstinadamente mantenerse en la misma columna tras pasar a la línea siguiente, regresando sistemáticamente al principio de dicha línea. Este defecto ya está corregido. Igualmente es posible recuperar una línea borrada por error o desaparecida, con la ayuda de CTRL–U. El cambio más aparente concierne a las dos líneas de menú que exhiben la hora del sistema y un contador de líneas. Por otra parte es posible, mediante CTRL–G, dirigirse directamente a un número de línea específico, lo que nos permite movernos dentro de nuestros listados. Una nueva opción del menú, representada por el símbolo de ATARI, enseña otra pantalla que permite, ahora, acceder a otras funciones de trabajo. En ésta página, nuevos menús controlan el formato de los listados y el tipo de variables. Las diez teclas de función del ATARI ST pasan a ser programables a gusto del usuario, cada una puede recibir una cadena de hasta 31 caracteres.

VERSION OPTIMIZADA.

No obstante, la principal mejora del editor de BASIC GFA es la aparición del FOLDING. Esta técnica permite, con la ayuda de HELP, plegar o desplegar Procedures de la misma forma que un módulo de planificación en un tratamiento de texto. En efecto, en un programa estructurado la mayor parte del listado está constituído por procesos llamados por bloque principal del programa, una vez testeados estorban inútilmente la pantalla. Con la función FOLDING sólo el título del procedure aparece en la pantalla de tal forma que pueden mantenerse grandes listados en sólo algunas páginas de pantalla.

Las mejoras más remarcables en el editor son las nuevas instrucciones de lenguaje que constituyen el aporte esencial. Efectivamente, el BASIC GFA ha sido escrito de nuevo con una preocupación principal, la optimización. Nuevos tipos de variables enteras hacen su aparición, BYTE y WORD, las manipulaciones de las tablas de variables se facilitan ampliamente por funciones automáticas. SSORT aplica el algoritmo Shell–Metzner, mientras que QSORT opera según el método más rápido. Además, la función DELETE suprime un elemento de la tabla desplazando los otros hacia abajo. De la misma forma, INSERT inserta un elemento y desplaza el resto de la tabla hacia arriba. Las operaciones sobre los punteros recogen diversas novedades: BYTE{}, CARD{}, CHAR{}, etc., recuperando el valor de una variable a partir de su dirección. Por otra parte, el problema de pasar de variables globales a una acción queda resuelto con ABSOLUTE que atribuye a tal variable la dirección de tal otra. La gestión de la memoria está simplificada por MALLOC, MSHRINK, MFREE que comprime y libera zonas sin tener que efectuar llamadas a funciones equivalentes del sistema operativo.

DIVERSIFICACION MULTIPLE

Las operaciones matemáticas se enriquecen con la función de redondeo ROUND, de arco–seno y de arco–coseno, y sobre todo de SINQ y COSQ. Estas últimas suministran, para ángulos expresados en grados (en lugar de radian para seno y coseno), valores de senos y cosenos aproximados, a partir de una tabla interna de lenguaje. Esos valores son suficientemente precisos para uso corriente, a pesar de estar obtenidos cinco o diez veces más rápidamente que sus homólogos calculados. Una función RANDOMIZE inicializa el generador de números aleatorios, las instrucciones ADD, SUB, MUL y DIV pueden, en lo sucesivo, emplearse como funciones: A=DIV (B,C) equivale a A=B/C pero, más rápido. Las instrucciones assembler quedan, a partir de ahora integradas en el BASIC GFA: BCLR, BSET, BCHG, BTST para anular, fijar, invertir y testear los bits, SHL, SHR, ROL, ROR, para desplazar o efectuar rotaciones.La gestión de cadenas de caracteres era ya bastante completa en la versión 2; dos nuevas instrucciones hacen su aparición; RINSTR busca una cadena en otra a partir del final, a la inversa de INSTR, la principal utilidad de esta instrucción es la búsqueda de ficheros particulares llamados por FILESELECT. TRIM$ elimina los espacios a derecha e izquierda de una cadena, las funciones de entrada–salida KEYGET, KEYLOOK completan la panoplia.IMPAUX$ y IMPMID$ permiten una lectura rápida de los interfaces serie y midi, la gestión del joystick por STICK y STRICT colmarán a los programadores de juegos.

Pocas novedades en lo concerniente a la gestión de ficheros. Notaremos los interesantes FSFIRST y FSNEXT, que buscan los ficheros correspondientes a criterios pasados a parametros, o FGETDTA y FSETDTA que dirigen la zona de descripción de un fichero (D.T.A.). Las instrucciones de bucles, muy completas en anteriores versiones, se enriquecen más todavía con DO WHILE, DO UNTIL, LOOP WHILE, LOOP UNTIL y REPEAT UNTIL.

La más importante innovación es la estructura de diversificación múltiple SELECT CASE DEFAULT, obtenida del lenguaje C, que evita numerosos IF THEN ELSE. Las interrupciones son ahora programables gracias al comando EVERY, que separa la ejecución de una acción en períodos de tiempos determinados.

LA AYUDA DEL GEM.

El grafismo aporta así mismo su paquete de novedades. El LINE–A, un ensamblador de rutinas gráficas ligadas al controlador de pantalla, es accesible directamente: PSET y ALINE son dos veces más rápidos que PLOT y LINE, que llaman a las rutinas gráficas del GEM. Por fin ,el sistema de explotación del GEM está perfectamente soportado. Todas las funciones del AES (la parte del GEM que organiza ventanas, zonas de diálogo, desarrollos de menús, etc.) se presentan bajo forma de órdenes, y existen cerca de 70. Con esta novedad esencial se desvanece uno de los principales reproches formulados contra la versión precedente del BASIC GFA. Será especialmente posible, desde la salida del compilador, la creación de accesorios.

Por último, la velocidad de ejecución del intérprete, en las operaciones de cálculo o de manipulación de cadenas de caracteres, tiene una media del 50% de mayor rapidez respecto a la versión 2.02. La velocidad obtenida sobre nuestro ATARI MEGA ST es del todo comparable a la obtenida en buen número de compatibles IBM PC–AT con procesador 80386 con GW BASIC, obteniendo instrucciones de otros lenguajes (SELECT CASE) o creando funciones inéditas (manipulaciones de tablas), conservando siempre la simplicidad del BASIC GFA. Es cierto, sin embargo, que en tanto no dispongamos del compilador, ningún juicio podrá ser definitivo. Lógicamente, la mezcla intérprete–compilador GFA BASIC 3.0 deberá en todo caso constituir uno de los más avanzados sistemas de desarrollo disponibles para el ATARI ST. ■

Resumen de novedades:

* Indicaciones SELECT CASE para evitar el uso repetitivo de IF THEN.

* DO LOOP puede ser combinado al principio o al final con las sentencias WHILE o UNTIL.

* Funciones de varias líneas por medio de FUNCTION y ENDFUNC.

* Las variables (y no sólo sus valores) pueden ser transferidas a procedures por medio de VAR.

* Mayor número de variables (por ej. BYTE y WORD)

* Todas las funciones han sido implementadas como rutinas.

* Sentencias de selección de ARRAYs (QSORT, SSORT).

* Se pueden llamar subprogramas en un INTERRUPT (EVERY, AFTER)

* Operaciones con bits (BTST, BSET, BCLR, BCHG)

* Rotaciones y movimientos de bits (SHL. SHR, ROL, ROR)

* Ordenes para introducir o eliminar elementos de un ARRAY

* Control de interfaces sumamente veloz, por ejemplo, para MIDI. (INFMID$, INFAUX$).

* Sondeo del Port de Joystick (STICK, STRIG).

* Sentencias del tipo LINE–A.

* Se pueden utilizar subrutinas escritas en ASSEMBLER.

* Ocupación de los registros por medio de RCALL.

* Redefinición del teclado (KEYDEF).

* Almacenamiento y lectura rápida de TEXT–ARRAYs (STORE RECALL).

* Manejo simple de subrutinas VDI para utilizar el GDOS. (V–OFNVWK, VUPDWK, etc.)

TABLA COMPARATIVA DE BASICS PARA ATARI ST DISPONIBLES EN ESPAÑA

	ST BASIC	*TRUE BASIC*	*GFA BASIC 3.0*
Tiempo (en segs)			
Valor de Pi	4.20	0.72	0.36
Suma de Senos	0.30	0.42	0.16
Suma Raiz Cuad.	0.25	0.40	0.10
Cuenta Real	11.52	1.04	0.47
Cuenta Int.	9.55	0.62	0.24
Gosub	1.85	0.24	0.13
Strings	1.57	0.54	0.23
Acceso Disco	21.52	12.62	9.83

MUSICA DIGITAL

No hace mucho más de un siglo que la única posibilidad de escuchar música era ir a un concierto, ir allí donde se producía la música. Cuando más tarde apareció la radio y se hicieron las primeras grabaciones en disco, el panorama empezó a cambiar.

Gracias a estas tecnologías, hemos podido conocer la música de los Beatles sin haber vivido en Liverpool, o hemos podido apreciar el trabajo de actores como "Bogart" y "Bergman", que si no, sólo unos pocos habrían podido gozar.

Ahora, la "revolución" tal vez sea mayor, hoy en día, sin una gran técnica instrumental y sin unos grandes conocimientos musicales, es posible crear música y, de hecho, estamos rodeados de música compuesta e interpretada con "máquinas" y por "músicos" con un nivel musical no muy alto pero con unos resultados generalmente muy dignos.

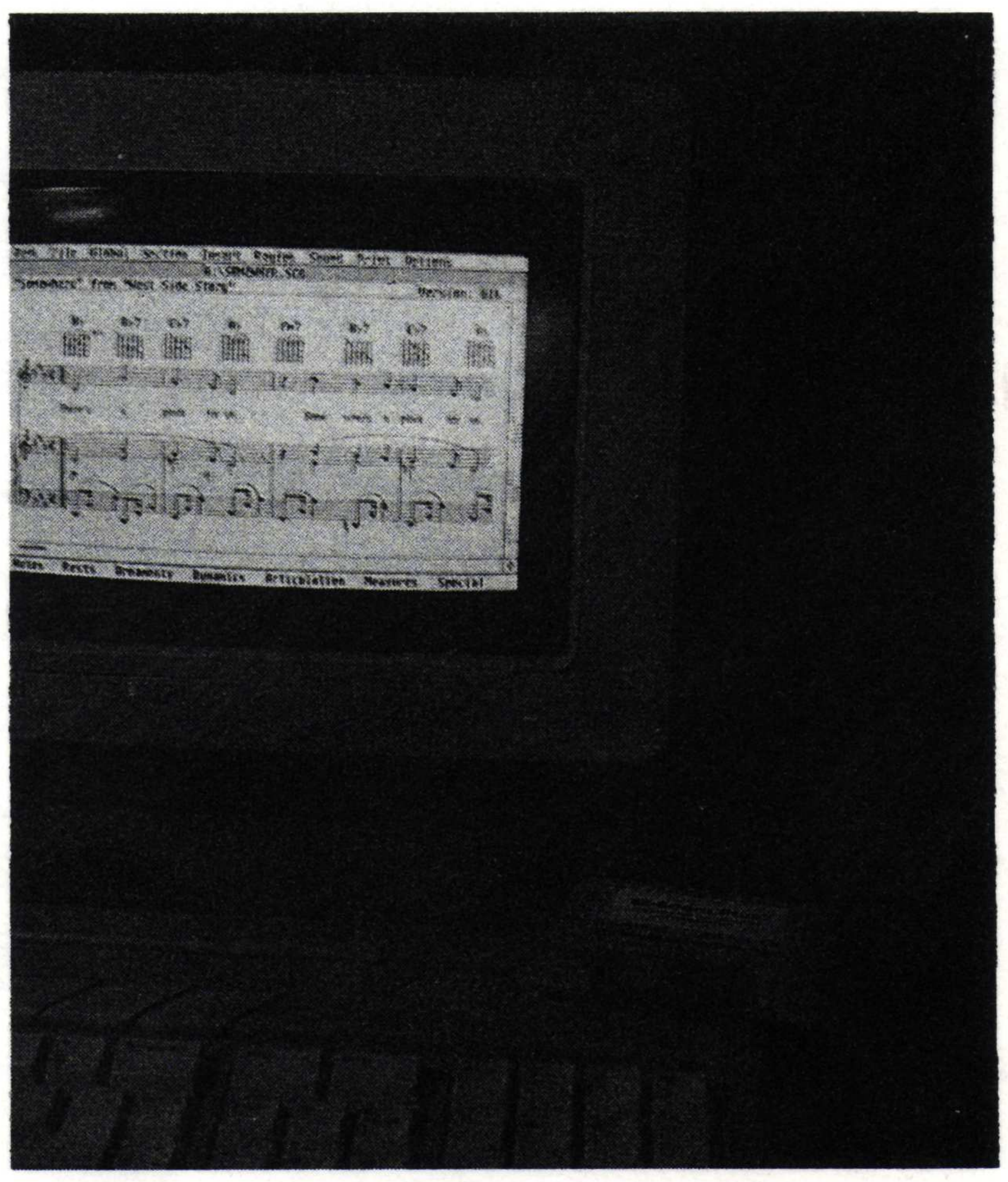
Habrá quien seguramente se habrá llevado las manos a la cabeza por ésto, pero hay que considerar que el hecho de inventar la máquina de escribir no hizo desaparecer ni las imprentas ni los escritores, y que el hecho de que las cámaras de vídeo sean cada vez más asequibles al bolsillo y más fácil su uso tampoco deja sin trabajo a los profesionales sino que probablemente lo que hace es estimular el interés del público y convertirlo en aficionado y, en consecuencia, ampliar y mejorar el sector (más público y más informado).

Podríamos encontrar muchos más ejemplos de los cambios que las nuevas tecnologías estan produciendo en las diferentes áreas de nuestra sociedad.

Como todos los cambios, éste crea una amplia gama de actitudes que pueden ir de la más positiva aceptación hasta el rechazo absoluto, según la perspectiva de cada individuo. Sea cual sea la actitud individual, las tecnologías están aquí para aquellos que las quieran utilizar y desarrollar.

LA MUSICA HOY

El 99% de la música que escuchamos actualmente tiene algún tipo de manipulación tecnológica, en algunos casos sólo a nivel de grabación o de reproducción, pero en otros, la



manipulación o la creación se dan directamente por medios tecnológicos.

Desde Miles Davis a Steps Ahead pasando por Michael Jackson, Sting, Mecano o Pegasus, la música de peliculas como "Carros de Fuego", "El Ultimo Emperador", "Blade Runner", "L'Equalitzador" o de la mayoría de spots publicitarios, utilizan en mayor o menor grado los "nuevos instrumentos musicales", ordenadores, secuenciadores, cajas de ritmos, etc ...

Hasta ahora, era tan difícil tocar un instrumento convencional como aprender a utilizar unos de estos "nuevos instrumentos". Además, también los precios eran muy "profesionales". Actualmente, el instrumento convencional sigue siendo igual de difícil, pero los nuevos instrumentos son de más fácil utilización y a un coste razonable.

EL PRINCIPIO DE TODO: EL MIDI

MIDI es una normativa estandar internacional que permite la comunicación entre instrumentos musicales digitales.

Con un solo cable de cinco puntas DIN, los diferentes instrumentos musicales digitales pueden emitir y recibir información vía MIDI, de manera que cada instrumento dispone normalmente de tres conexiones MIDI; IN, OUT, THRU; para recibir, enviar, o dejar pasar a través la señal MIDI.

En el nivel más simple, el MIDI nos permite tocar un instrumento (por ejemplo, un teclado) y hacer, además, sonar otro (u otros) conectados al primero vía MIDI. De hecho, el MIDI puede transmitir no sólo la nota que se está tocando, sino cómo se está tocando.

YAMAHA
DX7s
DIGITAL PROGRAMMABLE ALGORITHM SYNTHESIZER
DX7s
Fugue in C Minor

Vía MIDI puede enviarse prácticamente toda la información referente a cómo se desea una nota; altura, intensidad, duración, dinámica, tipo de sonido, volumen, ... y dirigirla a uno de los 16 canales, y ¡ todo a través de un cable de cinco puntas !

LOS NUEVOS INSTRUMENTOS

Teclados.

Fueron, los sintetizadores, monofónicos o polifónicos, analógicos o digitales, en sí unos teclados, con los que se podía crear y manipular sonido por medios electrónicos, los que de una manera más significativa iniciaron la aproximación entre la música y las nuevas tecnologías.

Del primer teclado sintetizador monofónico con no más de tres o cuatro octavas de teclas, y con los cuales era casi imposible obtener un sonido sino se poseían conocimientos de acústica y de síntesis, hemos pasado a los teclados actuales con 64 o más "presets" (sonidos) en ROM y cartuchos o disquettes con infinidad de sonidos adicionales, polifónicos de 8, 16, 32 voces, con partición de teclado y cinco octavas ...

Secuenciadores.

Estos instrumentos son tal vez los que, en mayor manera, han marcado un cambio de posibilidades ya que si, a través del MIDI se puede enviar cualquier información musical, si ésta se puede acumular y disparar en un momento dado, tenemos como resultado el "magnetófono de señales MIDI", es decir: un secuenciador.

Imaginémonos que acumulamos (grabamos) en el secuenciador la melodía que hacen las trompetas, en otro canal del secuenciador acumulamos lo que hace el bajo, por otro la batería ... después lo ponemos en marcha y ya tenemos la orquesta MIDI en funcionamiento.

Multitímbricos.

Como su nombre indica, estos son los instrumentos que pueden generar diversos sonidos diferentes simultáneamente (multitímbrico = múltiples sonidos), son la base de la orquesta MIDI.

Desde un bajo acústico o "slap", pasando por un piano eléctrico o un vibráfono, metal, saxos, percusiones, bateria ... es como si dispusieramos de muchos sintetizadores simultáneamente.

Caja de ritmos.

Las cajas de ritmos son aparatos con los cuales se puede reproducir el sonido de una batería y de algunos instrumentos de percusión.

Samplers.

Un sampler es básicamente un aparato que puede grabar sonidos reales y convertirlos en números, o sea digitalizarlos y, en consecuencia, manipularlos.

Estas muestras de sonidos pueden ser normalmente guardadas en discos (floppy disks) para ser utilizadas. Los sampler pueden también tener diversos sonidos en memoria y actuar en consecuencia igual que un multitímbrico, pero con sonidos reales.

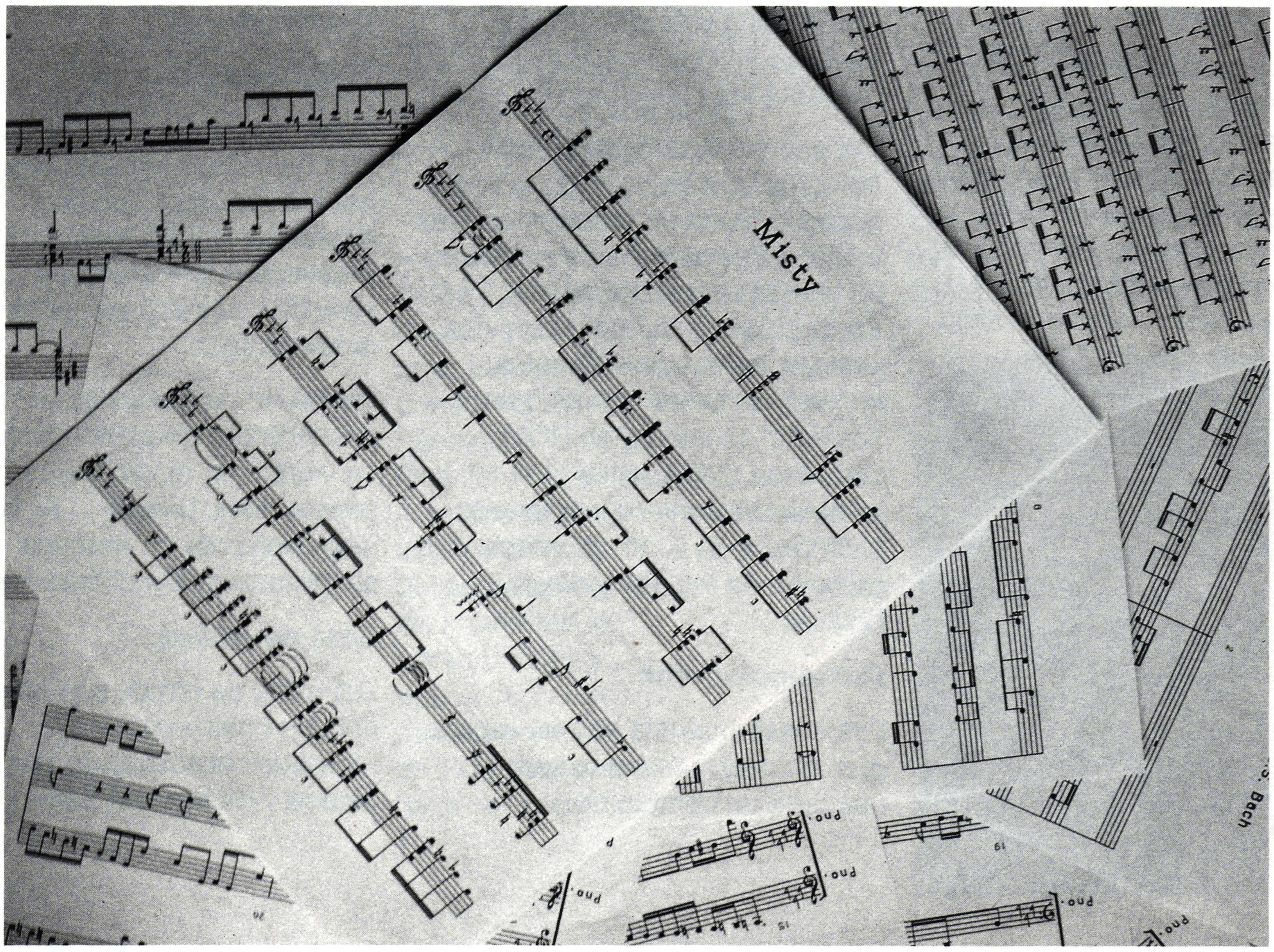
Ordenadores.

Los ordenadores son, sin duda, las máquinas más flexibles, con más posibilidades, ésto viene dado porque por sí mismos no saben hacer nada, y están a la espera de que alguien (un programa) les diga que han de hacer, de esta manera los podemos convertir en un secuenciador, un sintetizador, una caja de ritmos, un sampler, o diversas de estas aplicaciones simultáneamente, según capacidad y posibilidades de la maquina en sí (y del programa).

De hecho cualquiera de los aparatos anteriormente señalados, secuenciadores, cajas de ritmos, etc., no son más que unos ordenadores que están especialmente diseñados para hacer una sola cosa.

La informática y los nuevos instrumentos abren, actualmente, una nueva dimensión en el campo de la pedagogía musical, la posibilidad de escuchar la música que escribes sin tener que interpretarla (del papel al oído), o la de "tocarla" y dejar que los nuevos instrumentos hagan la partitura, ayudarán sin duda a tocar y escribir mejor. Los alumnos que hasta ahora se llevaban a casa la partitura que debían estudiar, ahora, además, se llevarán el acompañamiento que, a la vez, podrán manipular y programar. ■

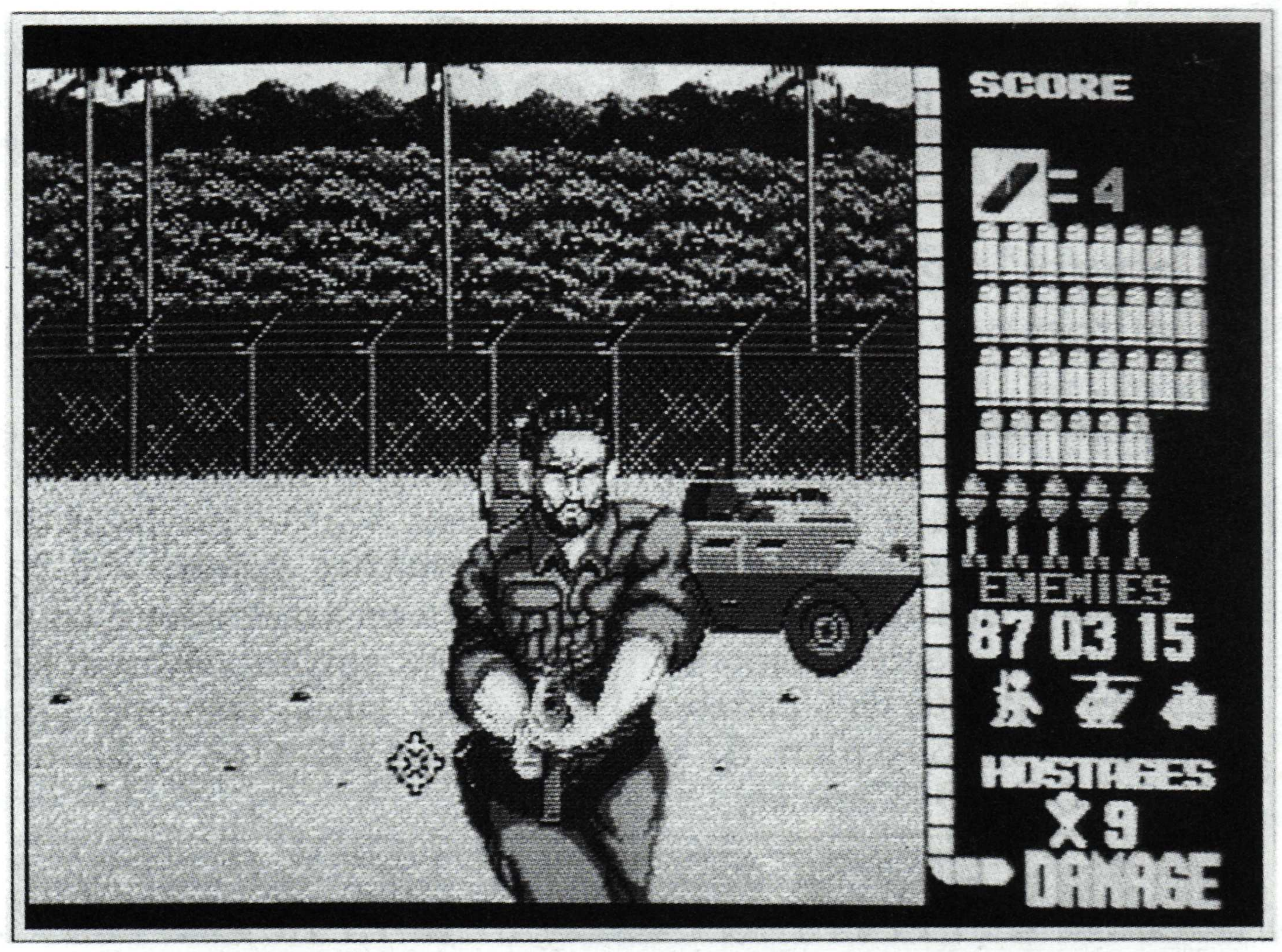
ATARI SM120
ATARI 1040ST
EZ-Score Plus



OPERATION WOLF

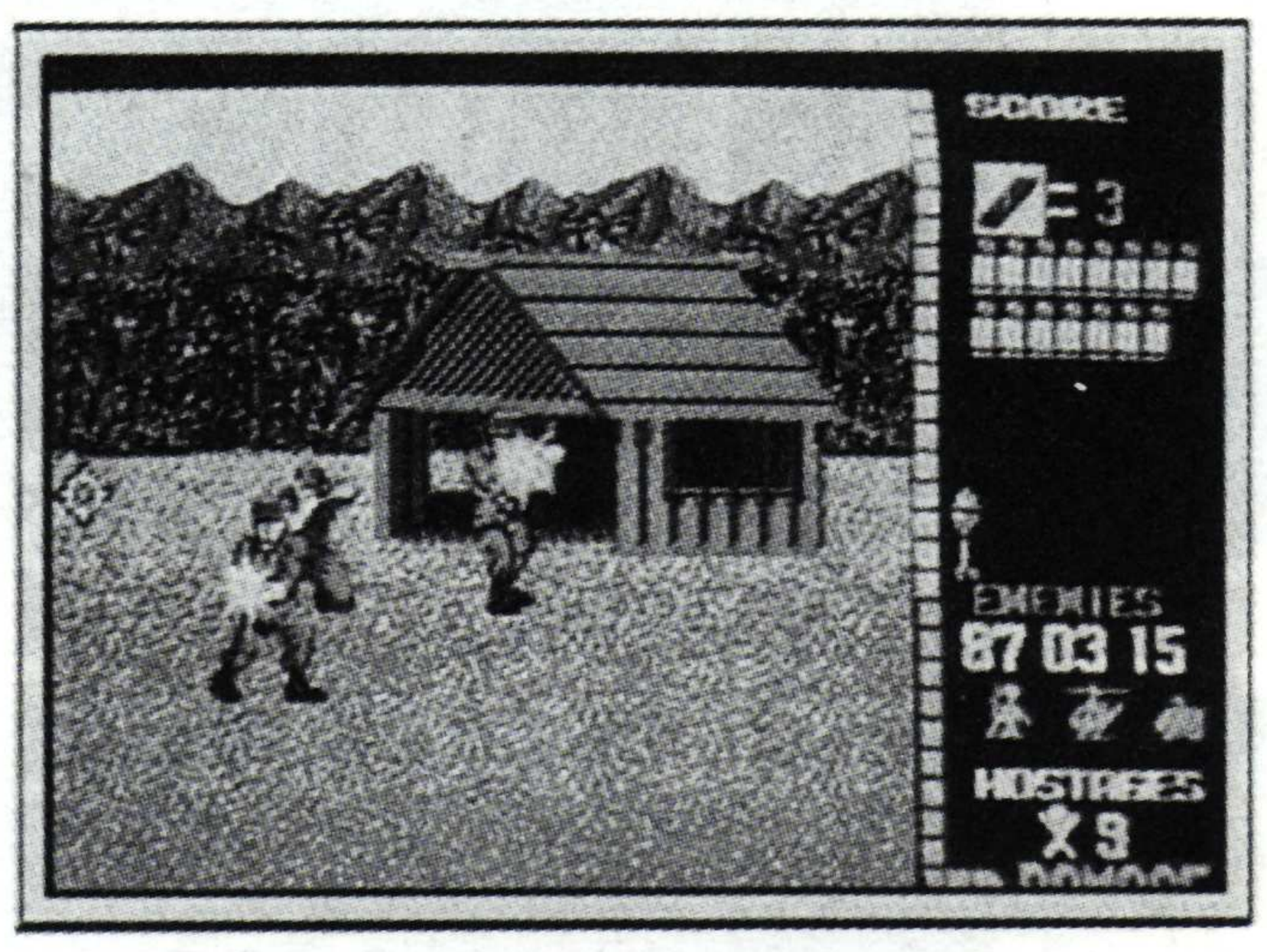
Por si no lo sabiais OPERATION WOLF es el juego de moda en los locales de maquinas ARCADES de toda Inglaterra y en muchos de los españoles. Tal vez sea este juego el primero que sale sobre ordenador cuando la versión original es todavía un hit en el mercado.

La trama es muy sencilla y clásica. Unos secuestrados se hallan en un lugar de America del Sur en manos de los comunistas y nuestro objetivo, a lo Rambo, es rescatarlos. Nuestra arma, el ratón (ametralladora, granadas y municiones).

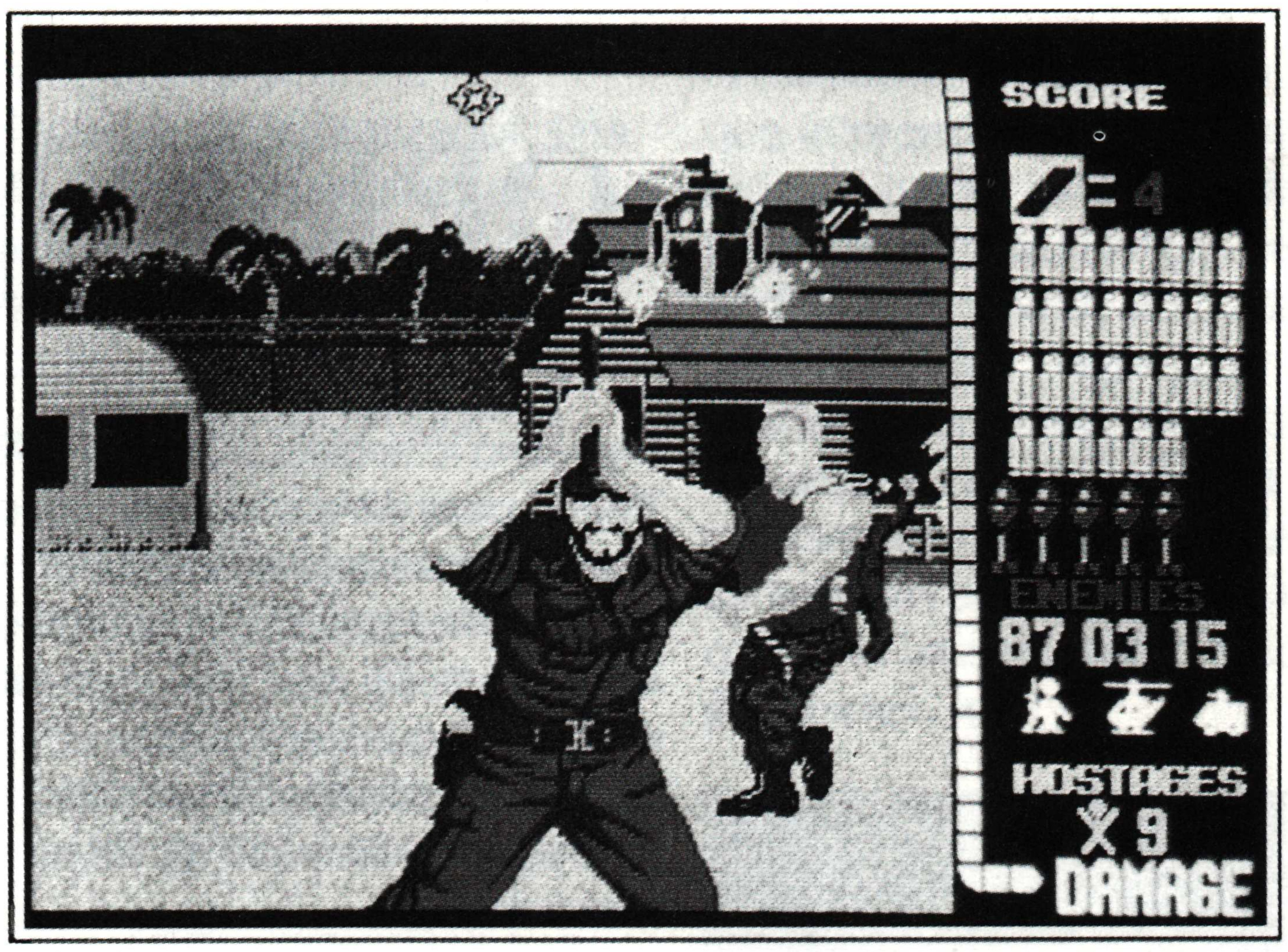


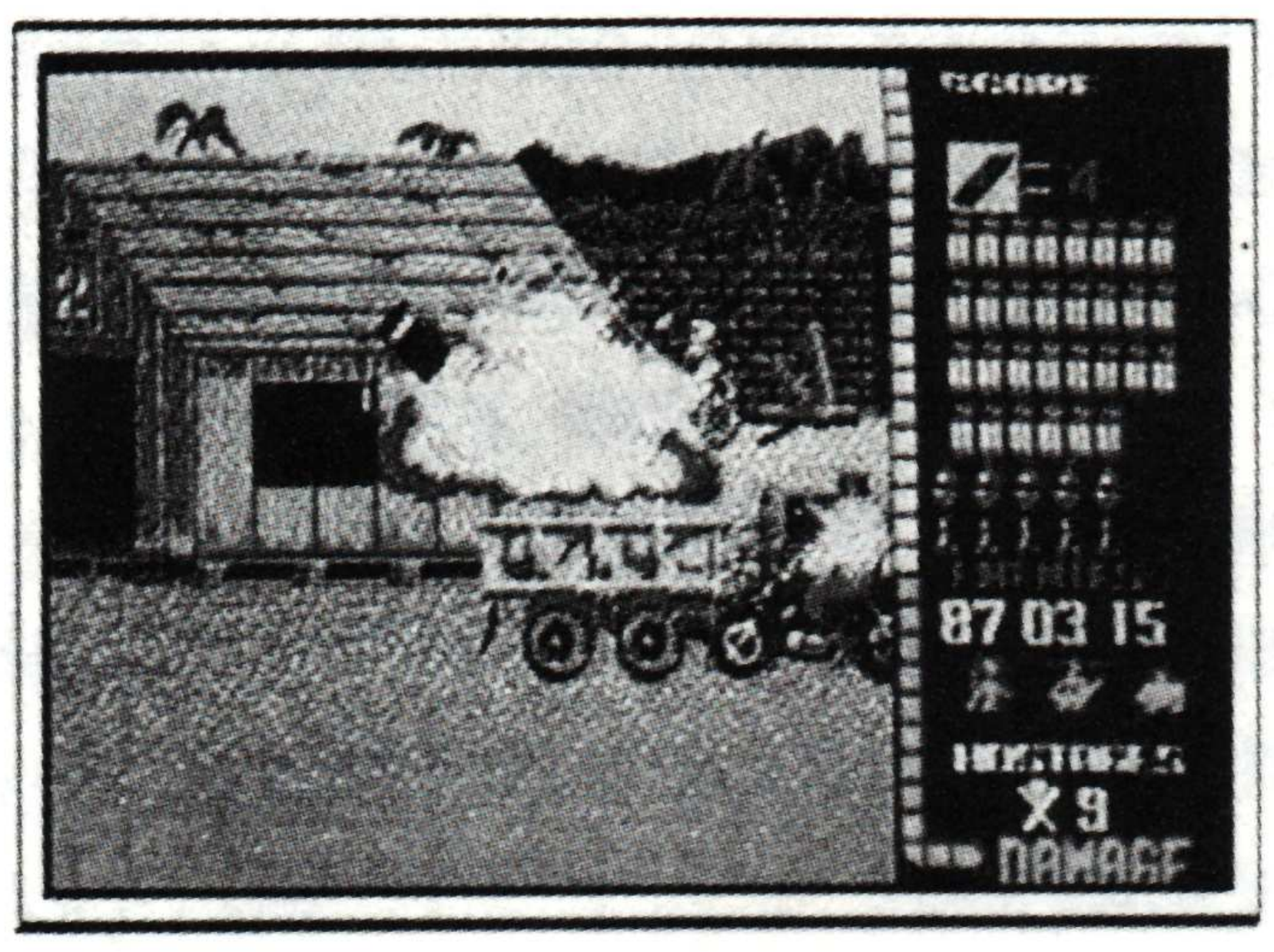
Aparte del desarrollo del juego, que luego explicaremos, debemos resaltar las cualidades técnicas de esta maravilla informática: primero el tamaño de los graficos, autenticamente fantásticos, desafiando problemas de memoria y de animación. A continuación un esplendido scroll horizontal con diversas profundidades y dificultad a función de la distancia, por ejemplo, es más fácil disparar a un enemigo en primer plano que a otro en el fondo de la pantalla, con lo que el realismo sale altamente beneficiado. Los vehiculos militares, aviones, carros de combate, helicopteros, son de una definición absoluta. Es en definitiva una auténtica novedad tanto el juego en sí como en avance de programación.

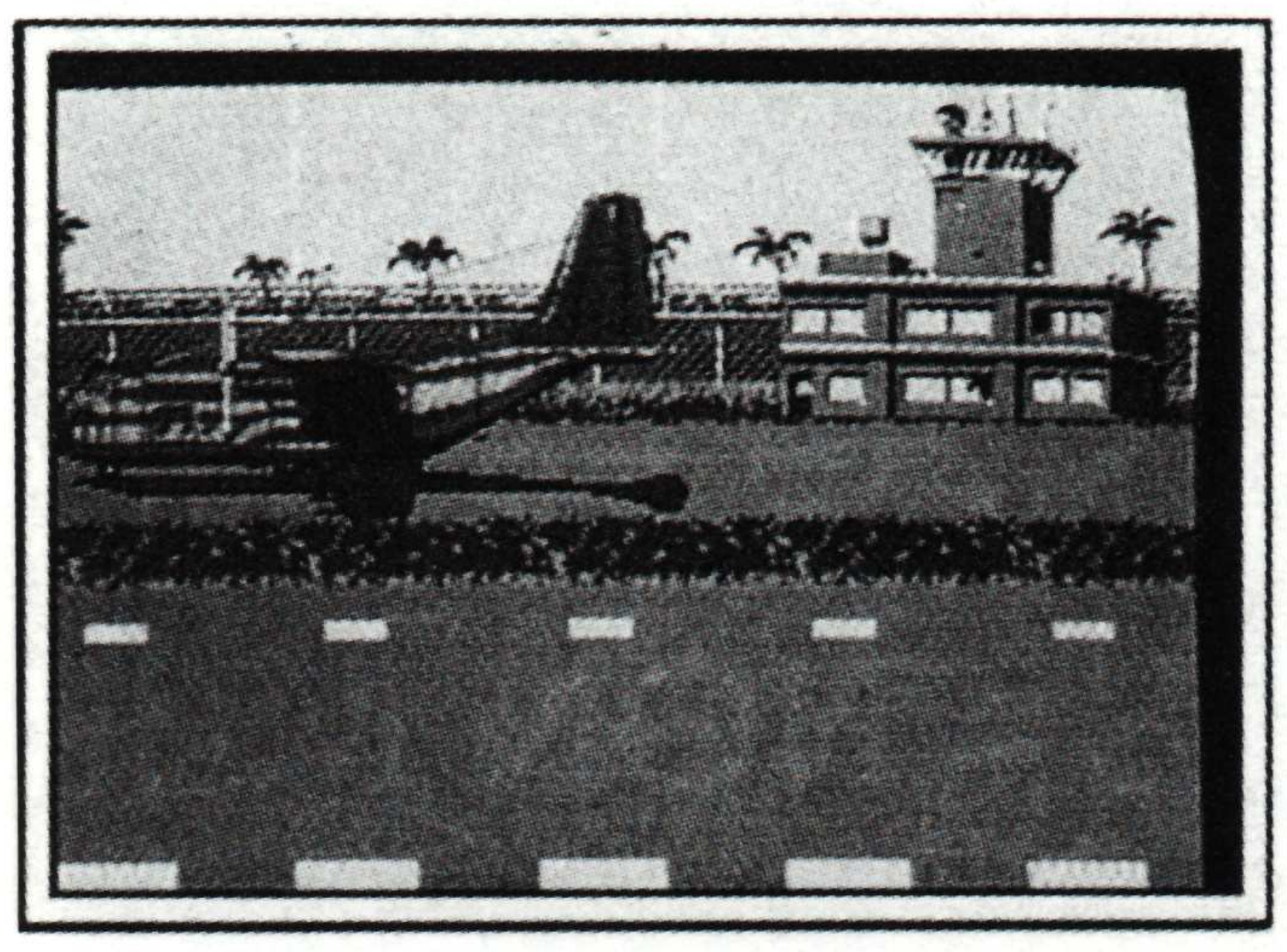
Para los amantes de lo práctico digamos que el juego se divide en



seis etapas. Primero deberemos destruir la central de comunicaciones, a continuación nos adentraremos en la selva hasta llegar a la tercera etapa, una población, donde libraremos una sangrienta batalla, que nos permitirá continuar hasta el arsenal rojo que destruiremos previamente habernos habituallado, por fín llegaremos al campo de concentración embarcando en el aeropuerto a los rehenes rescatados. Todo muy fácil si no tenemos en cuenta que los comunistas tienen todo un ejército dispuesto a destrozarnos a la menor oportunidad. Dos últimas recomendaciones, en todas las batallas hay municiones y bombas para reponer nuestro arsenal y tengamos muy presente que disparar contra personal de la cruz roja, rehenes o civiles esta muy mal visto. Suerte Rambos.

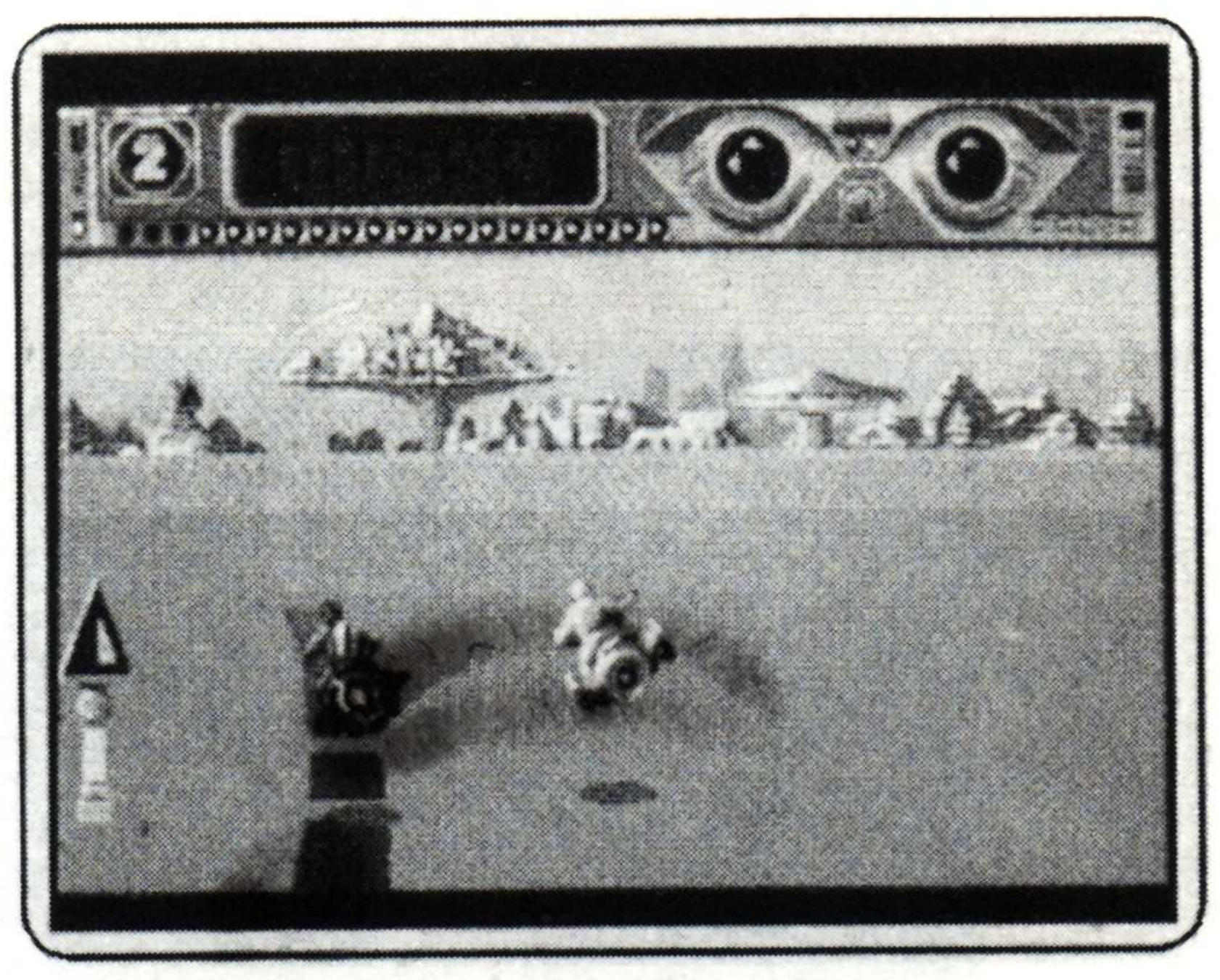


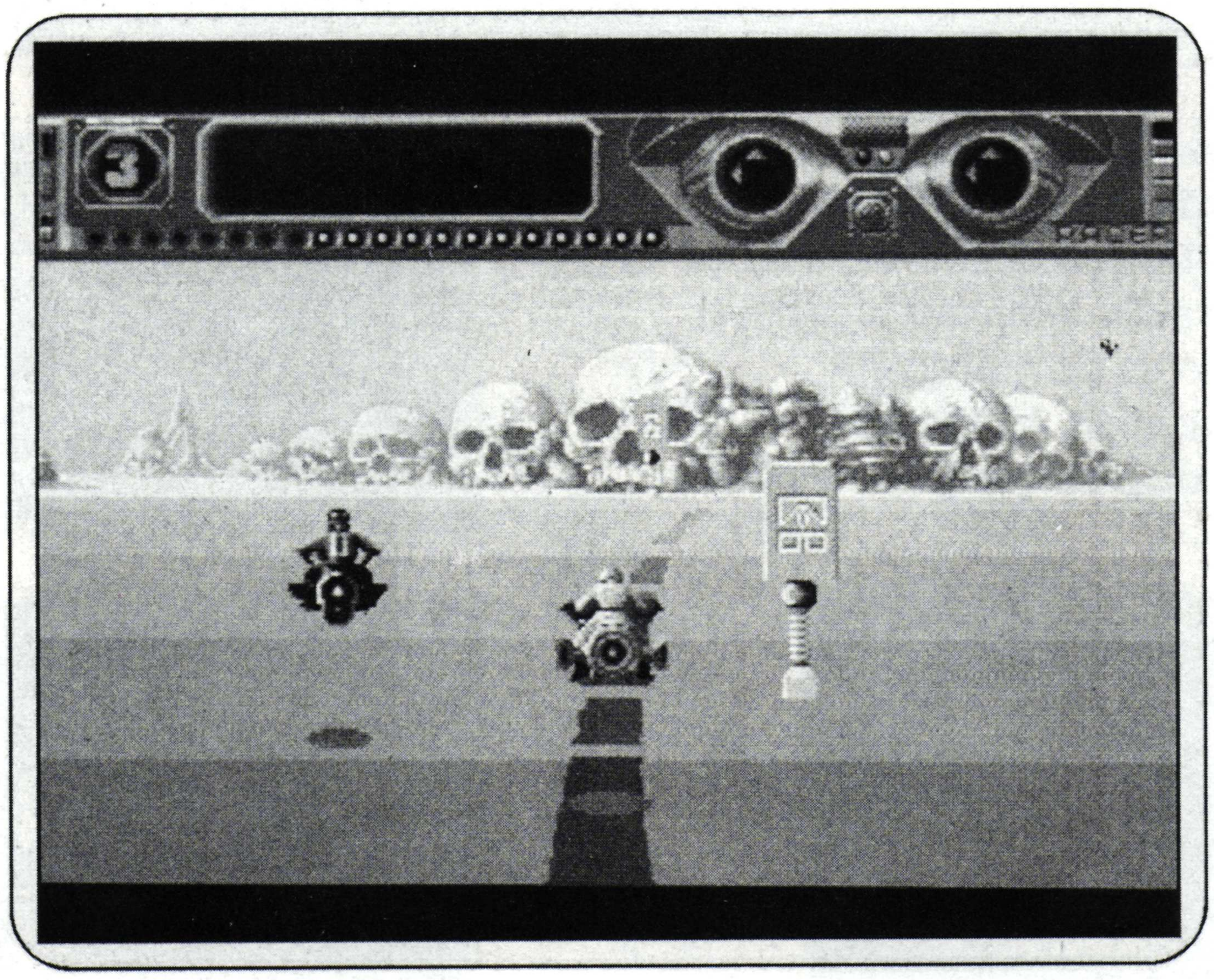




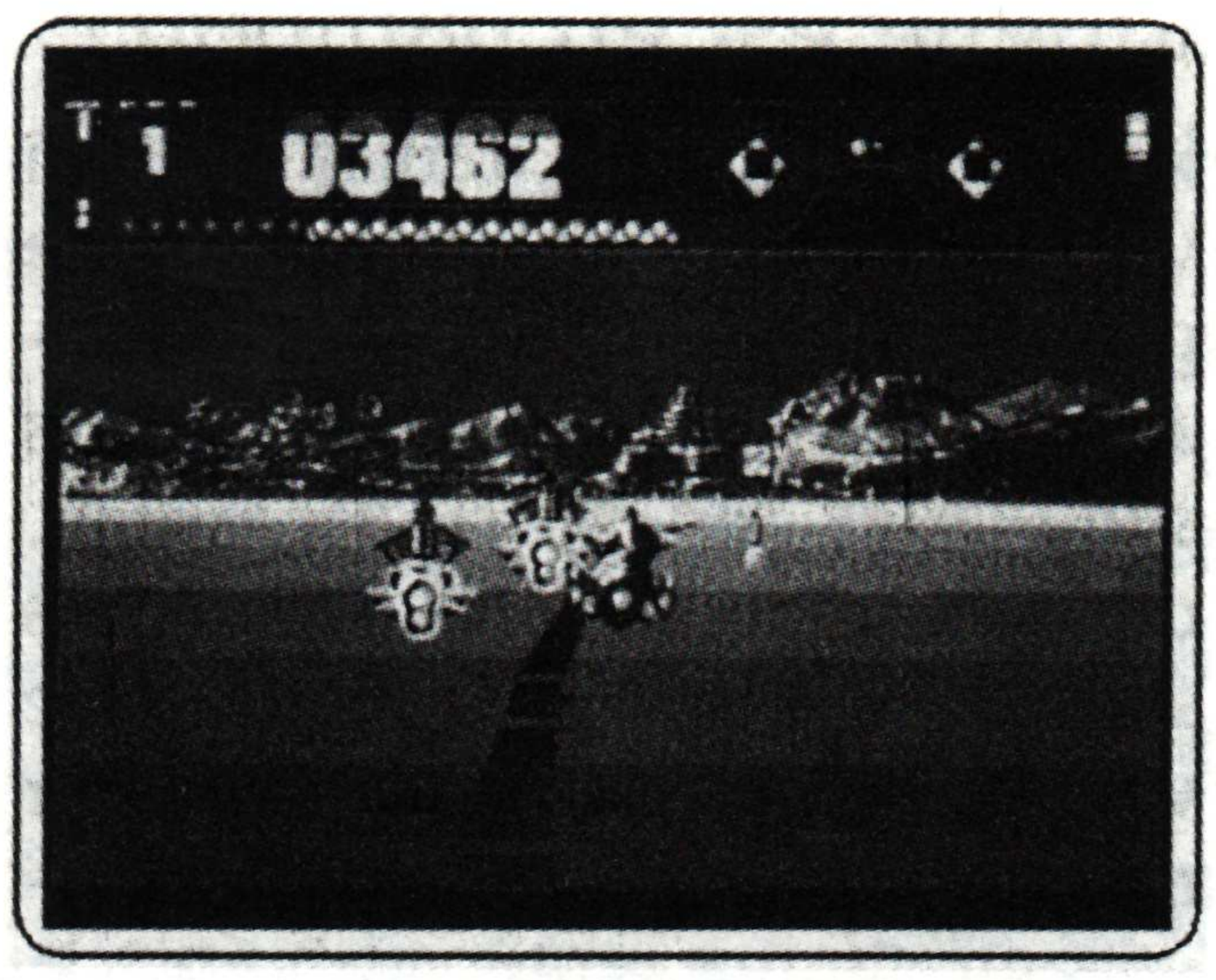
SPACE RACER

Loriciels nos tiene acostumbrados desde sus principios a unos juegos de excelente cálidad y en esta ocasión no solo nos satisface sino que nos ha sorprendido la estupenda aplicación o variante que se le ha dado a la tan gastada idea de las competiciones motoristicas. SPACE RACER nos situa en una época futura, tal vez no muy lejana, en la que se va a celebrar una competición entre motos con la particularidad de que en vez de deslizarse sobre dos ruedas estos lo hacen a propulsión en el aire. La verdad es que convertirse en un experto piloto de estos vehiculos es mucho más dificil de lo que parece a simple vista. El efecto al realizar un adelantamiento por encima o por debajo de los otros competidores no es todo lo facil que uno desearia pero lo que sin duda es, es espectacular igual que los giros entre los postes que jalonan el camino marcado en el suelo sobre el que nos hemos de deslizar. El apartarnos del camino en cualquier sentido significa perder potencia hasta detenerneos definitivamente a la espera de reencontrar el camino adecuado. Los revolcones sin incidencias, las explosiones como los accidentes contra los postes son de una extraordinaria belleza y muy logrados. las digitalizaciones de voz y musicales son inmejorables.





Tres son los decorados por los que nos deslizamos durante un largo espacio de tiempo lo que se



agradece por cuanto que la duración del juego es bastante más extensa que en otros arcade. La animación y el diseño de los gráficos es irreprochable.

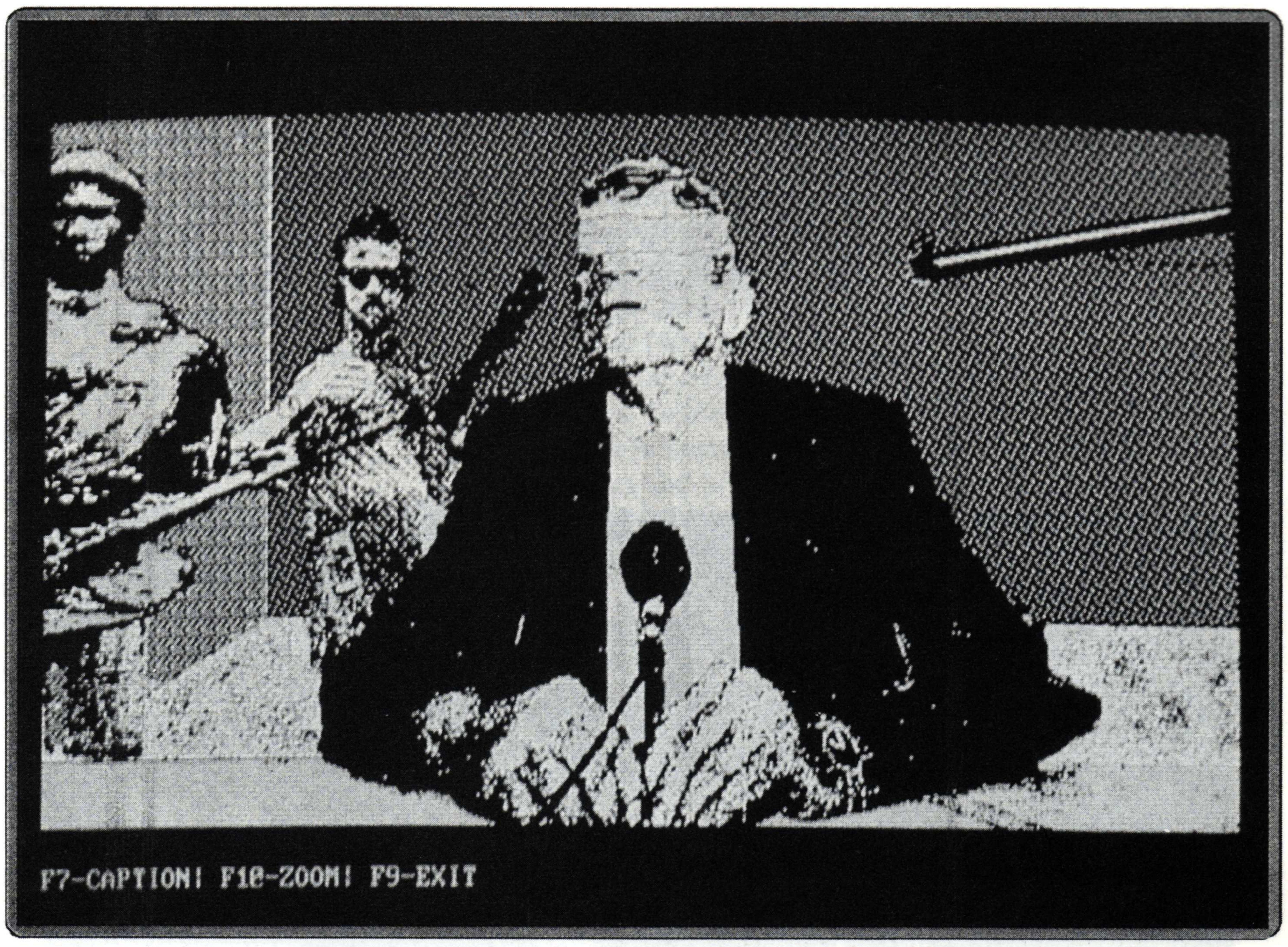
En definitiva un arcade de los más completos del momento con todos los componentes imprescindibles y muchos más para pasar largos ratos ante el monitor por que además es totalmente adictivo. La nota final es muy alta.

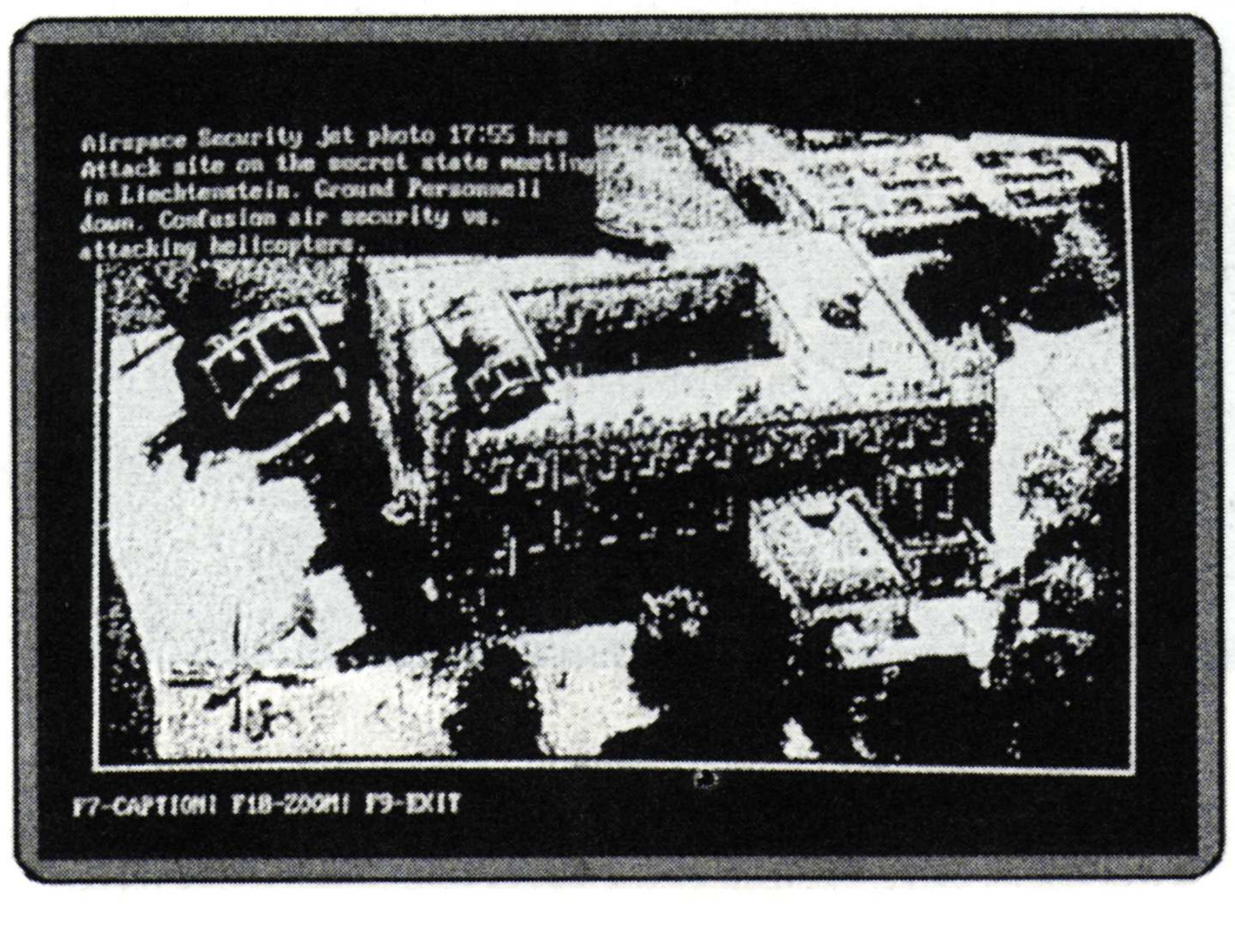
THE PRESIDENT IS MISSING

Por una vez, y sin que sirva de precedente, vamos a comentar un juego aunque sea brevemente un juego sobre PC que por sus caracteristicas entendemos que debe ocupar un puesto de honor en nuestra revista, recuerden que solo comentamos aquellos juegos que por su cálidad lo merezcan. Bueno, pues a lo que ibamos. Las caracteristicas más sobresalientes no son ni la trama ni las maravillas técnicas del soft en sí, del que poco se puede esperar en este capitulo sobre un PC, pero precisamente en este punto es donde aparece la imaginación y conduce al programa hacia una dirección en que aprovecha todas las cualidades del ordenador hasta unos limites muy buenos.

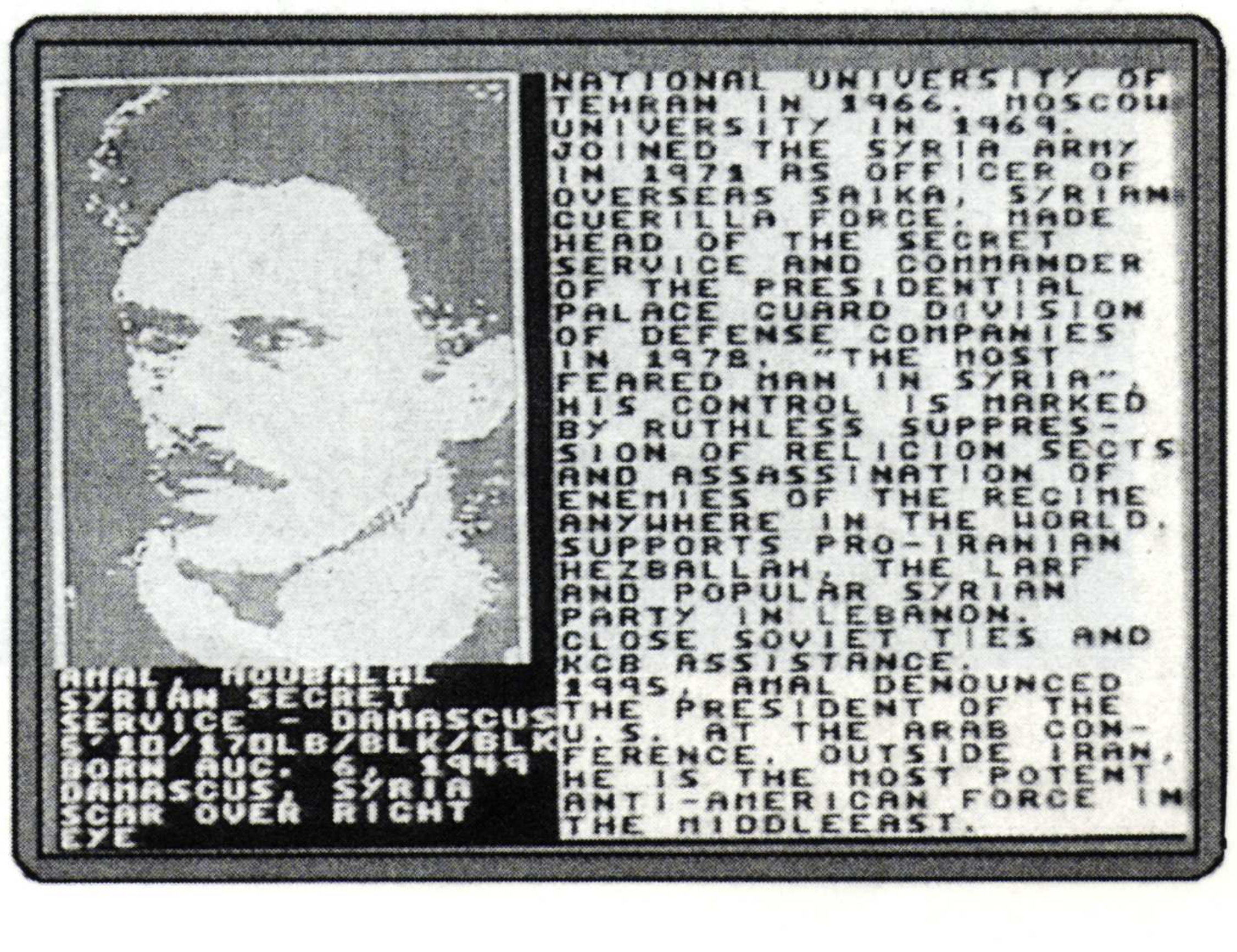
La trama, como decia, simple: un grupo árabe secuestra en una finca de Vaduz, entre Suiza y Austria, a un grupo de preseidentes de diversos paises occidentales, entre ellos el de los Estados Unidos de Norteamérica. El vicepresidente américano encarga a un agente privado para solventar la situación. El agente debe primero centrar quienes son los asaltantes, que posibilidades hay de rescatar a los dirigentes, etc. Para ello se dispone de 3 diskettes, diversos documentos y una cinta de audio. Mientras en la cinta de audio se hallan desde registros de escuchas telefónicas, hasta señales morse, entre los documentos se encuentran informes y fotografias; y los diskettes nos situan inmediatamente en los ordenadores de la CIA. Podemos contar asi mismo con el control de los espias a los que podemos encargar diferentes realizaciones y misiones.

La presentación es correcta en incluso realista en cuanto a la documentación, austera y deliberadamente utilizada y gastada. Finalmente reseñemos que, como inconvenientes más resaltables hay dos. No funciona con tarjeta Hercules (ningún problema para los poseedores de los PC de ATARI) y no esta traducido al castellano, cosa lógica y normal, pero que si lo estuviera sería maravilloso. Una suerte para los que hblan y entienden el idioma inglés. Enhorabuena.



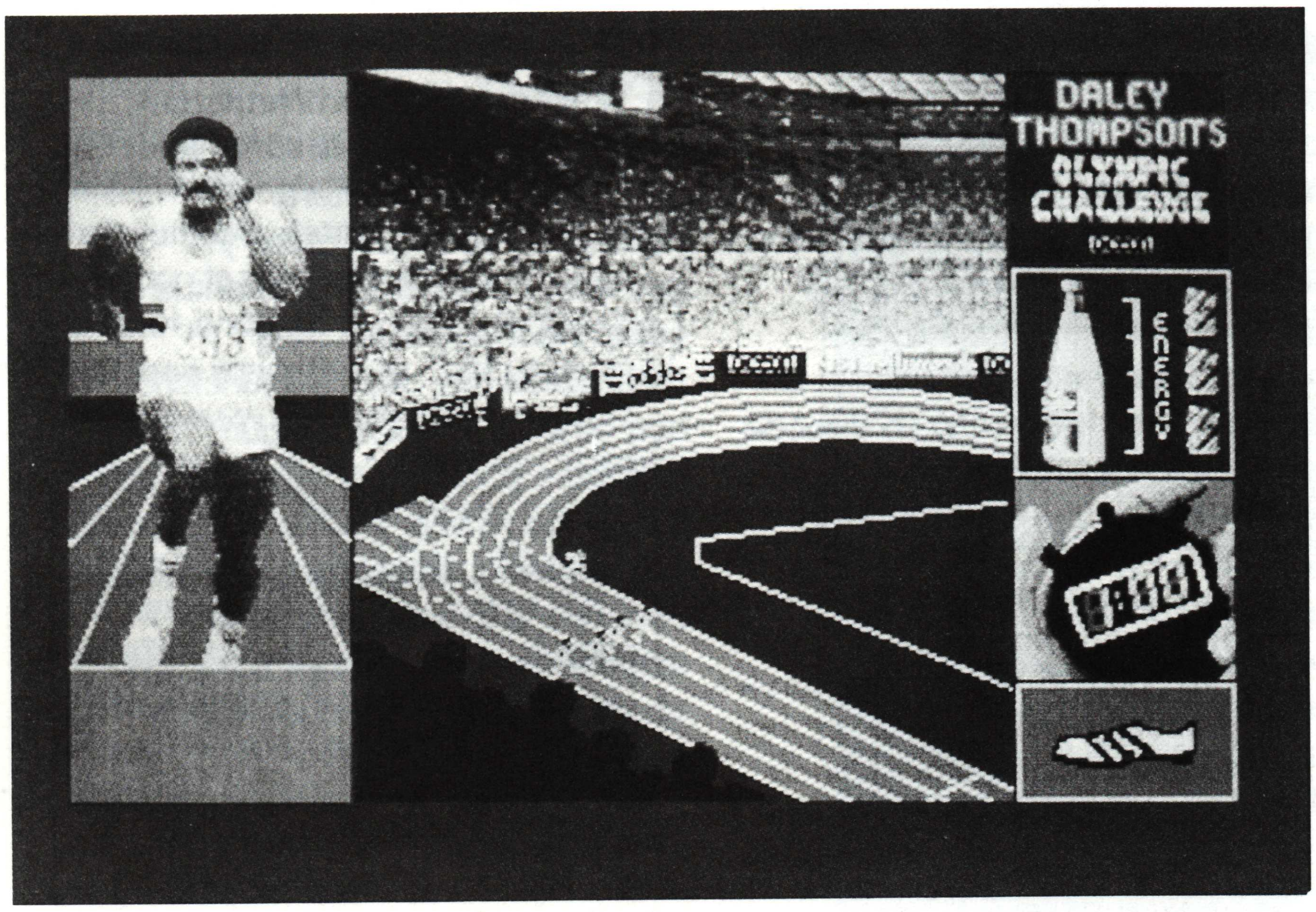


Airspace Security jet photo 17:55 hrs
Attack site on the secret state meeting
in Liechtenstein. Ground Personnell
down. Confusion air security vs.
attacking helicopters.



AMAL MOUBALAL
SYRIAN SECRET
SERVICE - DAMASCUS
5'10/170LB/BLK/BLK
BORN AUG. 6, 1949
DAMASCUS, SYRIA
SCAR OVER RIGHT
EYE

NATIONAL UNIVERSITY OF
TEHRAN IN 1966. MOSCOW
UNIVERSITY IN 1969.
JOINED THE SYRIA ARMY
IN 1971 AS OFFICER OF
OVERSEAS SAIKA, SYRIAN
GUERILLA FORCE. MADE
HEAD OF THE SECRET
SERVICE AND COMMANDER
OF THE PRESIDENTIAL
PALACE GUARD DIVISION
OF DEFENSE COMPANIES
IN 1978. "THE MOST
FEARED MAN IN SYRIA".
HIS CONTROL IS MARKED
BY RUTHLESS SUPPRES-
SION OF RELIGION SECTS
AND ASSASSINATION OF
ENEMIES OF THE REGIME
ANYWHERE IN THE WORLD.
SUPPORTS PRO-IRANIAN
HEZBALLAH, THE LARF
AND POPULAR SYRIAN
PARTY IN LEBANON.
CLOSE SOVIET TIES AND
KGB ASSISTANCE.
1995, AMAL DENOUNCED
THE PRESIDENT OF THE
U.S. AT THE ARAB CON-
FERENCE. OUTSIDE IRAN,
HE IS THE MOST POTENT
ANTI-AMERICAN FORCE IN
THE MIDDLEEAST.

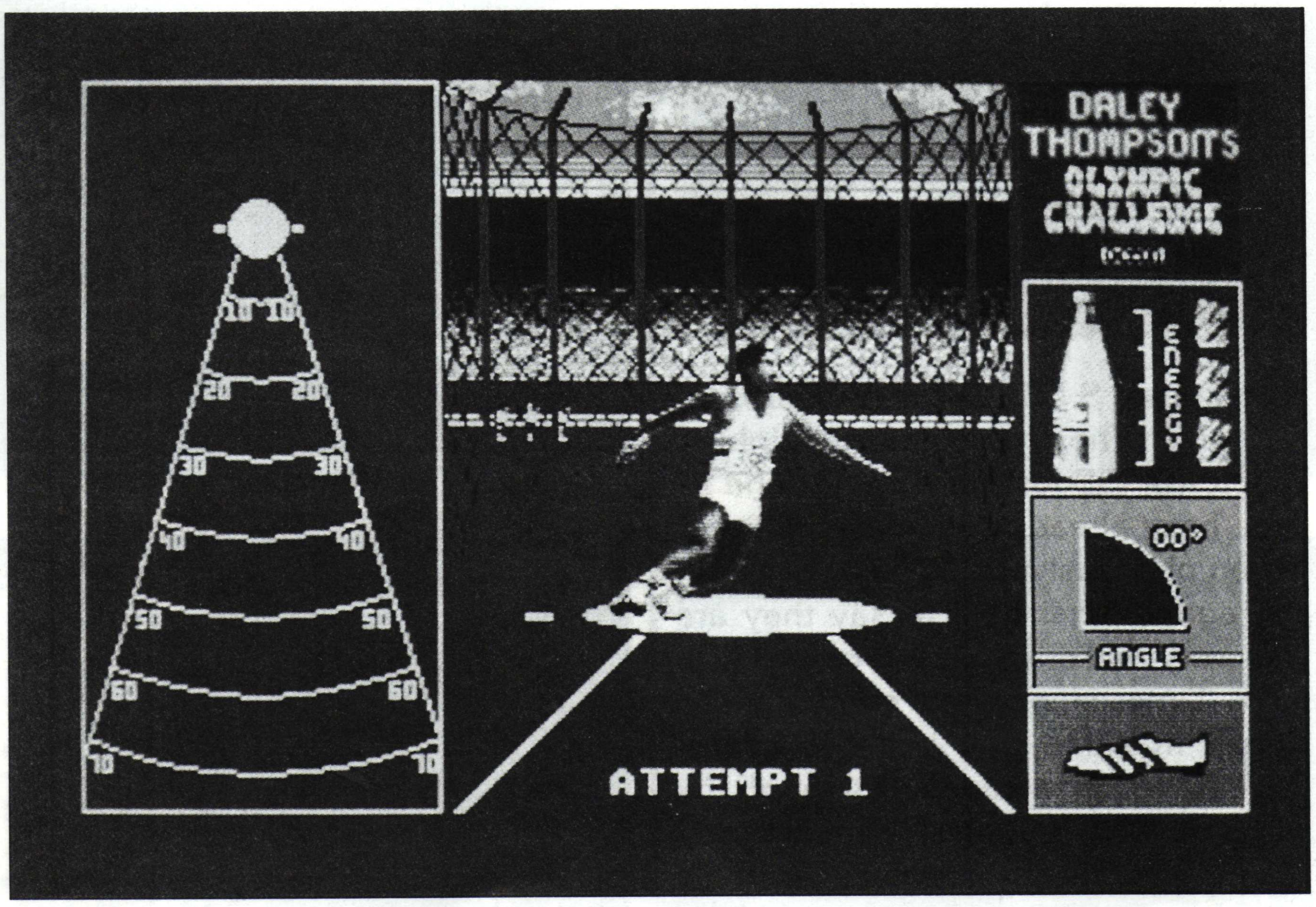

DALEY
THOMPSON'S
OLYMPIC
CHALLENGE
OCEAN
ENERGY

El retorno del mito a nuestras pantallas. Un clásico juego de simulación deportiva. Pero, ¿que voy a decir yo de esta joya informática que marca una autentica linea de separación entre el antes y el despues? Lo unico que se puede recomendar es verlo.

Imágenes digitalizadas entremezcladas con arcade configuran un juego espectacular y fuera de lo común.

Pruebas de longitud, lanzamiento de disco, levantamiento de pesas, etc, integran las diferentes disciplinas en las que podemos participar.

DALEY THOMPSON'S Olimpic Challenge


10
20
30
40
50
60
70
ATTEMPT 1
DALEY
THOMPSON'S
OLYMPIC
CHALLENGE
OCEAN
ENERGY
00°
ANGLE

El juego viene provisto de distintos marcadores que nos indican la energia que nos va restando durante las pruebas.

Finalmente decir que las imágenes digitalizadas aceleran su ritmo de movimiento cada vez que lo hacemos nosotros con el joystick lo que integran estos totalmente en el juego y viceversa. No me voy a extender más porque el juego es simple y la cálidad no tiene adjetivos en este caso. Solo que marca pauta y señala una nueva época, ésta vez de la mano de OCEAN. EXCEPCIONAL y UNICO hasta el momento.

NOTICIAS DEL MUNDO DE ATARI

CLONICO DEL LOTUS 1-2-3 SOBRE ATARI ST.

El programa LDW POWER es una nueva adaptación de software experimentado en PCs, en éste caso se trata de la reconocida hoja de cálculo LOTUS 1-2-3. Capaz de leer y escribir ficheros en formato LOTUS o ASCII. Permite trabajar bien con el mouse, bien con el teclado utilizando los más de 300 comandos de los que dispone el 1-2-3. Dieciocho formatos de hojas de cálculo, cinco modelos de gráficos así como un lenguaje de macro-programación se hallan incluidos en el programa del que esperamos disponer proxímamente de una versión para analizar en profundidad.

Finalmente el interface de usuario GEM puede ser reemplazado por un interface del tipo del 1-2-3. Si todo ello es cierto resultaría que la compatibilidad entre ficheros de la versión para clonicos y ST sería total. Vamos a esperar a comprobarlo próximamente, de momento no se halla disponible en España ni ninguna firma comercial ha reivindicado su apadrinamiento.

ACUERDOS EN CATALUNYA.

El Centre Divulgador de la Informática, de-pendiente de la Generalitat de Catalunya ha firmado un acuerdo con Ordenadores ATARI, S.A., del que ambas entidades van a salir beneficiadas. Los señores Guillen y Nahum, ante otros representantes de ambas entidades, suscribieron un acuerdo por el cual la firma informática cedía equipos de autoedición a cambio de que el citado Centre Divulgador de la Informática organizara sus talleres de Autoedición exclusivamente con dichos equipos. Esto representa una importante divulgación de los equipos ATARI entre aquellos interesados en adquirir sistemas de autoedición y una cobertura en toda Catalunya de la formación de futuros compradores de los mismos.

Pero según parece no termina aquí la colaboración si no que se extenderá probablemente al diseño industrial, en colaboración conjunta con otra prestigiosa firma española, VIETRONIC, que ha obtenido asimismo un acuerdo con la institución catalana y que aportará Plotters que combinan perfectamente con la linea ST de ATARI, y al diseño publicitario en tres dimensiones, todo esto gracias a la cesión del software por parte de la firma Software Center, distribuidora en Catalunya de MEGAMEDIA y ATARI.

DE ATARI ESPAÑA.

Según parece y estamos viendo en medios de comunicación, la filial española de ATARI COMPUTERS ha variado su obsoleta linea publicitaria por otra más nueva y más agresiva y estamos seguros de ello, más eficaz.

Siempre hemos considerado que la imagen emanada de la publicidad de ATARI hasta ahora, no era la más oportuna. Por fin vemos que se rectifica a tiempo ya que somos conscientes de la calidad de la marca y de sus comparaciones con otras que extraen mayor beneficio de su publicidad que las caracteristicas en muchos casos inferiores a las de ATARI.

Suerte pues en el NEW LOOK publicitario.

TRAMIEL'S CONNECTION.

ATARI CORP. ha hecho públicos sus resultados correspondientes al pasado año 1987. La cifra de negocios se acerca a $ 493.177.000, lo que significa un crecimiento respecto al anterior ejercicio del 91%. El parque de ATARI ST (520, 1040 y MEGA) instalado en el mundo sobrepasa las 700.000 unidades.

A modo comparativo, por la proximidad geografica que no por el nivel informatico del que nos llevan años luz de adelanto, en Francia se llevan vendidas más de 80.000 unidades. Vamos, igual que en España.

NUEVOS ACUERDOS

Al parecer y tras el SONIMAG se ha llegado a un acuerdo entre la compañia alemana FORMULA 1 y la española MEGAMEDIA INTERNACIONAL, S.A. que distribuirá en España los productos representados por la primera. Este acuerdo significará por una parte el cierre de la oficina que la marca española mantenía abierta en Alemania, y por otra parte la cesión de derechos a favor de MEGAMEDIA por parte de FORMULA 1, también incluye un acuerdo de representación en las islas Baleares por parte de la representante de la empresa alemana del producto distribuido por la firma madrileña.

O sea, todo un intercambio comercial que solo favorecerá a los sufridos usuarios de ATARI que podrán disponer de toda la linea de GFA, de un Sound Sampler excelente y otros productos que irán apareciendo de la mano de FORMULA 1. Tenemos noticias alarmantes acerca de los problemas en la firma PYRAMIDE que de momento ha perdido a uno de sus más firmes valedores, su representante en Catalunya, de la firma española y que practicamente corren vientos de posible disolución o traspaso.

Lamentamos profundamente estas situaciones y más cuando vienen de compañias que han sido auténticas pioneras en un entorno tan dificil como el de ATARI. Esperemos que todo quede en un rumor que podamos desmentir en nuestro próximo número.

GRAN VICTORIA DE SOFTWARE CENTER.

El equipo de futbol-sala de Software Center se impuso en el pasado partido de su categoría por un contundente 6-2. Felicidades!

CALAMUS

Por fín la DMC ha elegido un representante en España para distribuir el tan esperado CALAMUS. TOU. S.A. ha sido la firma elegida de entre un nutrido grupo de aspirantes. No se conocen exactamente los términos del acuerdo pero podemos afirmar que la respuesta por parte de la firma alemana aseguraba un mínimo de quinientas unidades en un año. Nos extraña ésta cifra pues no creemos que la venta de equipos de autoedición sea tan elevada pero, en fín, ellos verán la forma de llevarlos a término.

SLM804 ¿POSTSCRIPT?

ATARI Corp. (Sunnyvale, California, USA) ha firmado un acuerdo con IMAGEN Corp. (Santa Clara, California, USA) para ofrecer a los usuarios de la impresora laser de ATARI, SLM804, el emulador de Postscript Ultrascript y las bibliotecas de Familias de letras. Este producto se espera esté disponible a principios del año próximo.

NOTICIAS SOBRE AUTOEDICION ATARI.

ORDENADORES ATARI, S.A., ha anunciado que proximamente estará a disposición de los actuales usuarios del equipo de Autoedición de ATARI, los manuales, el programa y el sistema operativo (ROM) de los Mega (sin olvidar el teclado) con su correspondiente traducción al idioma castellano. Asi mismo nos han anunciado que con ocasión del próximo SIMO se pone a la venta un paquete especial que se compone de todo el equipo de autoedición, más:

- 1 diskette autoejecutable que instruira al usuario sobre el manejo de su equipo para la autoedición.

- 1 explendido manual de sobremesa con el cual se podra seguir lo acontecido en pantalla.

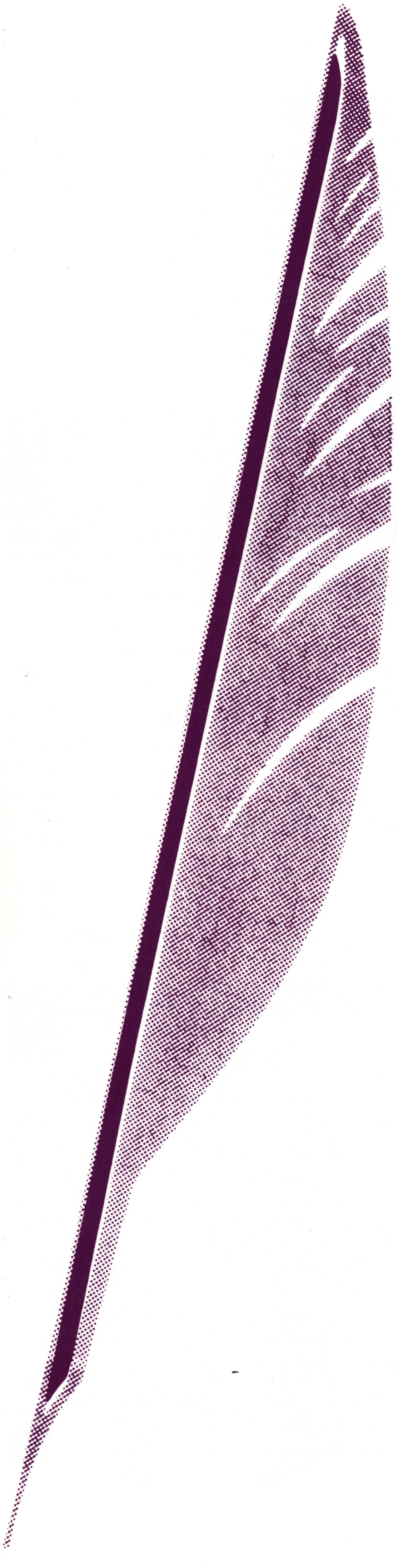
- 1 cinta cassette en la que se podra oir una grabación que nos narrará todos los eventos del ordenador. Y por si fuera poco...

- 1 aparato cassette Walkman con un par de estupendos auriculares.

Todos aquellos usuarios que no se hayan podido acoger a esta estupenda oferta, la podran adquirir por un precio que no sera mucho mayor a las 10.000 Ptas. Ya lo saben.

NUEVA VERSION DEL TIMEWORKS DTP.

Timeworks ha lanzado al mercado la última versión de su famoso programa Timeworks DTP, la 1.12, que entre otras cosas ha mejorado ostensiblemente sus tramados, ha resuelto el problema de la impresión en página apaisada y ha eliminado ciertas opciones que no funcionaban correctamente. ■



CALAMUS DTP

Desde que ATARI lanzó al mercado su revolucionaria solución para la autoedición, el escollo más difícil de sobrepasar ha resultado ser el del profesional de las artes gráficas. La gente del sector, acostumbrada a la calidad de las filmadoras, han sido siempre unos críticos inflexibles a la hora de juzgar las habilidades del equipo que ATARI ha presentado.

Ante cualquier demostración práctica han recurrido a la ayuda del cuentahilos con la intención de comprobar la bondad de los tipos de letra. Aunque para el usuario medio, la calidad obtenida era más que satisfactoria, ATARI no se ha conformado con ello y con los fabricantes de software, y en concreto la firma DMC se ha podido ofrecer un producto que, ofertaba la misma calidad de tipos de letra que caracterizaban a las impresoras del tipo Postscript.

Verdaderamente las cualidades que CALAMUS presenta son muchas. A partir de este momento cualquier programa de DTP que se precie deberá incorporar tipos de letra de calidad Postscript.

De hecho CALAMUS compite fuertemente con cualquier programa de autoedición de IBM PC o de Apple Macintosh. Hay que admitir que Pagemaker 3.0 y Ventura Publisher ofrecen algunas ventajas significativas (como la manipulación del escalado de grises y el trato sofisticado de párrafos), pero CALAMUS puede llegar a ser un rival muy poderoso para ellos.

EL ENTORNO GEM.

Por tradición, el entorno GEM ha presumido de ser un enlace muy sencillo e intuitivo cara a la comunicación que se establece entre el usuario y el programa a emplear. Son muchos los usuarios que, con muy poca experiencia en el manejo del ST, ya podían cargar un programa jamás visto anteriormente y empezar más bien que mal a trabajar con él. En este aspecto CALAMUS viene a romper esta agradable tradición con una gran cantidad de iconos, a la vista y ocultos, menús y opciones varias. La lectura del manual se hace indispensable si queremos producir algún resultado.Cuando seleccionamos los iconos horizontales se produce una actividad en los iconos verticales dejándonos ver algunas de las opciones que existen. Los iconos horizontales cambian el modo operativo en que nos hayamos.

Cada modo operativo requiere su propio cuadro de trabajo (p.e. cuadro de texto, cuadro de línea, cuadro de marco, cuadro de dibujo, etc.) El texto se introduce en el sistema mediante la ventana de edición de textos. Pulsando el icono de la máquina de escribir despues de haber creado un cuadro de texto, en pantalla nos aparecerá una ventana en la que teclear el texto a introducir. Realmente el editor de texto no tiene más utilidad que la expuesta debido a sus pocas funciones. Cualquier manipulación del texto del documento se ha de hacer desde fuera del editor.

La ventaja del editor estriba en la

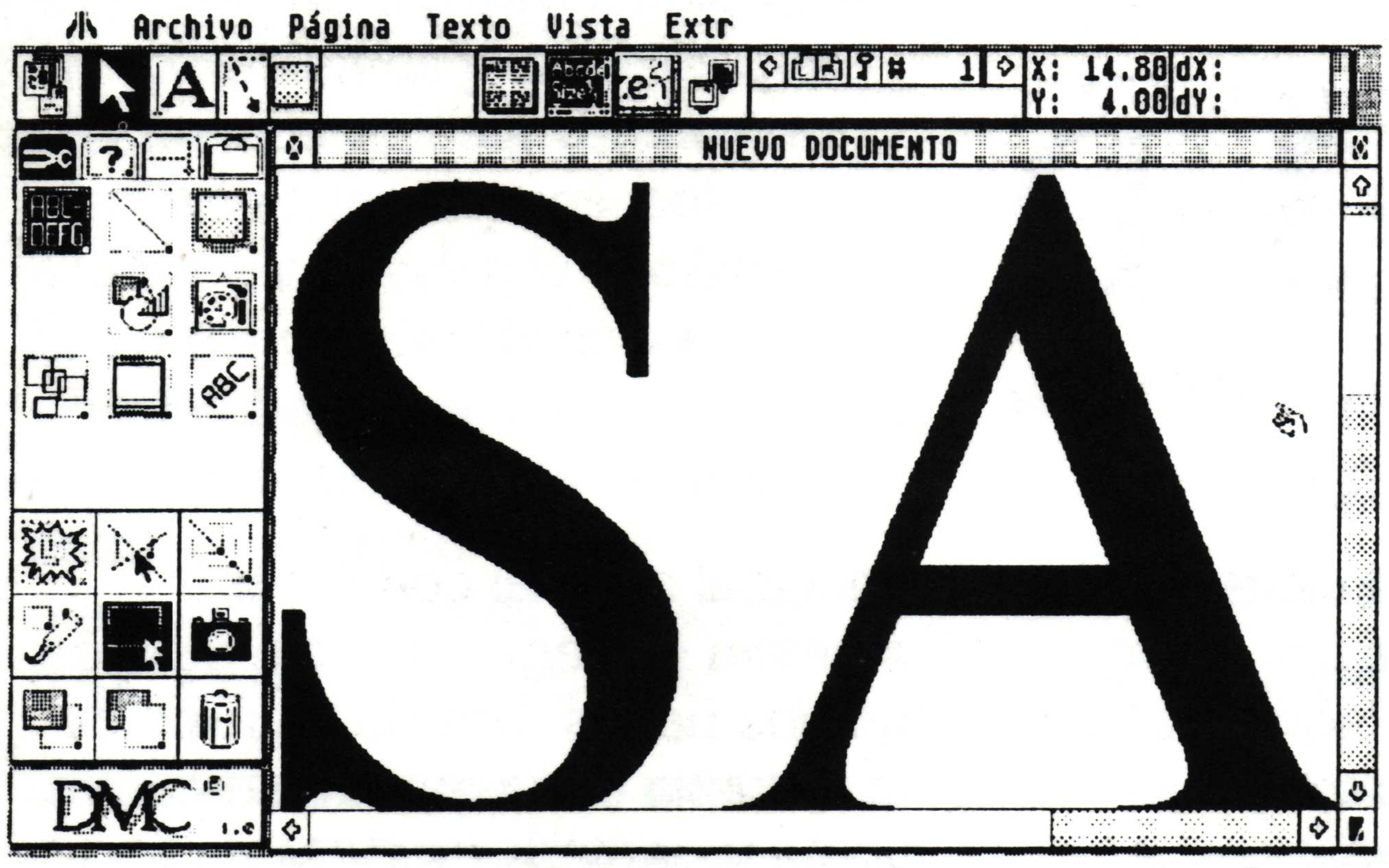
introducción rápida de textos y la visión de los codigos de formateo primarios.

El tipo de familia de letras y los efectos se han de cambiar desde el cuadro de texto.

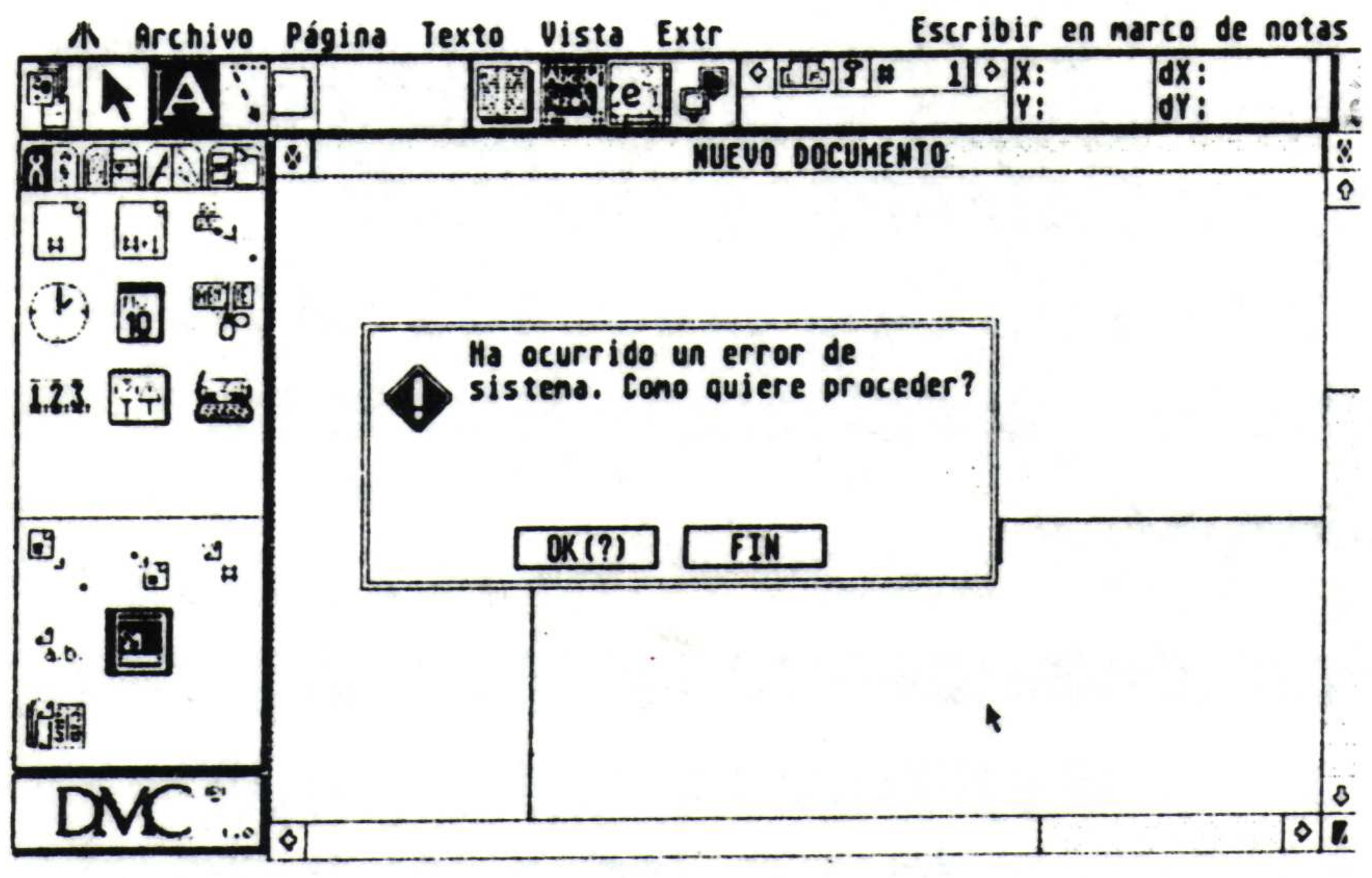
Desde el exterior CALAMUS puede importar textos del *1st Word*, Calamus y ASCII, y en lo referente a graficos en IMG, *Degas*, *STAD* y IFF.

LA FILOSOFIA DE CALAMUS.

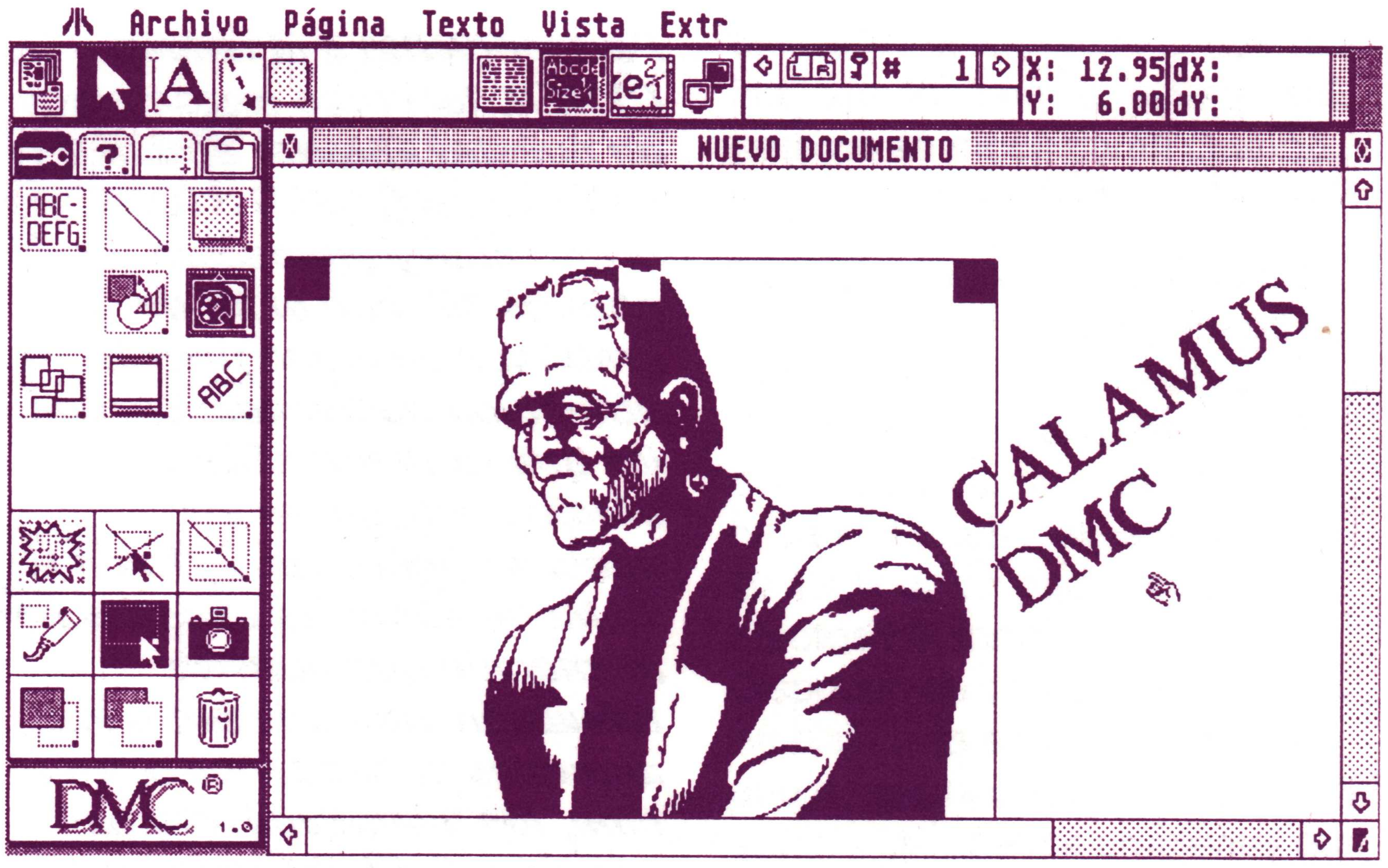
CALAMUS demuestra siempre su origen alemán. Al trabajar durante unas horas con CALAMUS vemos que su filosofía se aleja de la flexibilidad y comodidad de uso de los programas americanos, como el *TIMEWORKS*, y adopta una disciplina, estricta e inflexible, de la mejor escuela alemana, que nos obliga a seguirla a fin de no 'colgar' el programa.



En el manual podemos encontrar el análisis y explicación de cada icono y cada menú posible, a excepción del de error de sistema. Una sesión guiada (tutorial) sería muy de agradecer.



Ha ocurrido un error de sistema. Como quiere proceder?



HABLANDO DE LA FAMILIA

En la versión 1.0 de CALAMUS se suministran sólo dos familias de letras, la SWISS y la TIMES, en tres grosores con cuerpos de 4 a 999 puntos y con efectos de sombreado (muy logrado), hueco, subrallado, índice y subíndice.

Como anécdota hay que reseñar que de tanto en tanto podemos aprender alguna que otra palabra en la lengua de Goethe o en la de Shakespeare gracias a mensajes de sistema o de cuadros de diálogo. Esperemos que la traducción final esté cercana. Puestos al habla con el distribuidor del programa en España, TOU S.A., nos han comunicado que los usuarios que hayan adquirido una versión oficial temprana del programa recibirán oportunamente la versión definitiva.

Esta es una lista parcial de caracteristicas de CALAMUS DMC: rotación del texto por grados, modo de visión controlado por el usuario (0–999 %), scaneado de imagenes, formateo de texto alrededor de imagenes, editor de macros, cuadros para indices, tabla de contenidos y pies de pagina, posibilidad de usr dos monitores, y asignación de colores (blanco y negro).

En conclusión: CALAMUS, a pesar de haber nacido un poco prematuramente, aunque la espera ha sido realmente angustiosa para todos, apunta muy buenas maneras. Naturalmente la futura versión CALAMUS Profesional será muy del agrado de cualquier usuario que haya de menester de un programa altamente profesional y que le facilite la tarea de la composición de páginas y textos. En este aspecto hay que resaltar que CALAMUS ha elegido para sí lo mejor de los dos programas estandar en DTP, el Pagemaker y Ventura, aunque la puesta en marcha haya sido bastante más embarullada que con cualquiera de los programas reyes en Mac y PC. Ahora por ahora, lo que es innegable es que CALAMUS DTP es la opción más profesional en el area de la autoedición que presenta el ATARI ST. ■

CYBER CAD 3-D

Perteneciente a la familia CYBER, tal como exponíamos en nuestro anterior artículo, el objetivo de CYBER STUDIO es la creación y animación de objetos 3D, con el fin de grabarlos en vídeo para la obtención de secuencias con las que rotular o añadir efectos especiales en nuestras películas. ¿ Quién no se ha fijado en las escenas de animación que nuestra televisión intercala entre los anuncios publicitarios o, en el cine, los llamativos rótulos con que se titulan muchas películas actuales ?

CYBER STUDIO viene presentado en una carpeta de anillas en cuyo interior encontramos el manual de instrucciones con su correspondiente traducción al castellano, muy bien efectuada por cierto, y dos disquettes que contienen los programas principales que lo constituyen. Nos referimos a CAD–3D versión 2.02 y a CYBERMATE, ambos escritos por ese genio de la programación que todos conocemos y que se llama Tom Hudson.

CAD–3D 2.02, está orientado exclusivamente a la creación del escenario, con sus objetos (los actores de nuestra animación) y decorado.

CYBERMATE es un lenguaje de programación, muy parecido al Forth, que está especialmente adaptado a la creación de movimiento, y es uno de los programas con que cuenta la FAMILIA CYBER para dar animación a los escenarios que vayamos creando con CAD–3D 2.02 (o con CYBER PAINT, si nos conformamos con gráficos en 2D). Conseguiremos desplazamientos por la pantalla, giros, acercamientos o alejamientos, y otros movimientos bastante más sofisticados.

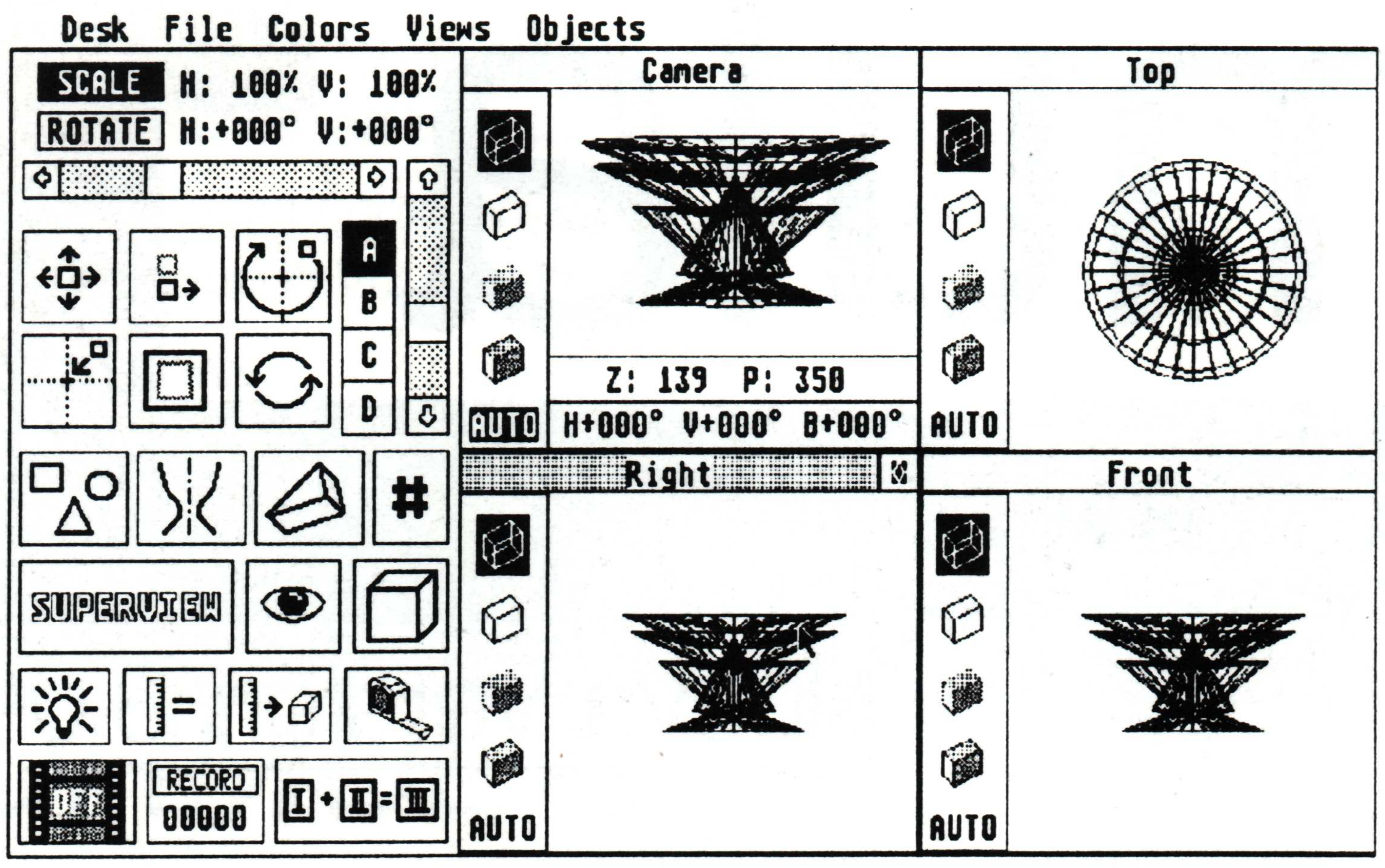
Este artículo vamos a dedicarlo exclusivamente a CAD–3D 2.02, revisaremos las principales herramientas con las que trabaja y cómo las maneja.

En cuanto a hardware, CAD–3D 2.02 necesita una memoria RAM de 1 Mb como mínimo, por lo cual es requisito indispensable poseer un ST1040 como configuración mínima.

Al ejecutar el programa, en el monitor nos aparece la pantalla principal que, tal como nos muestra el diagrama, está dividida en dos partes. Los dos tercios de la derecha corresponden a cuatro ventanas típicas de GEM en las que podremos ver el objeto que estamos creando. El tercio de la izquierda está ocupado por el panel de iconos de control que utilizaremos, junto a las opciones del menú desplegable, para manejar el programa.

Las ventanas se corresponden a diversas visuales del objeto. La primera de todas, arriba y a la izquierda, es la que se conoce como CAMARA, simula una cámara de cine enfocada hacia el objeto y desplazable a todo su alrededor.

Para entender perfectamente ésto, vamos a introducir un concepto muy utilizado a lo largo de todo el


Desk File Colors Views Objects
SCALE H: 100% V: 100%
ROTATE H:+000° V:+000°
A
B
C
D
Camera
Top
Z: 139 P: 350
H+000° V+000° B+000°
AUTO
Right
Front
SUPERVIEW
RECORD
00000
AUTO
AUTO
AUTO

manual de instrucciones, el de *universo Cyber*, el cual es un cubo geométrico en cuyo interior estarán contenidos todos los objetos que fabriquemos. La ventana de cámara está enfocada permanentemente hacia ese cubo, y podemos desplazarla libremente a lo largo de sus seis caras. Todos los movimientos y cambios que efectuemos en esta ventana no afectarán a los objetos, sólo alteran la posición de la cámara. Las otras tres ventanas son visuales permanentes, cada una representa una de las caras del cubo, y los cambios que efectuemos en ellas sí afectan directamente a los objetos.

Los objetos en sí, los podemos cargar de un disco (Cyber tiene toda una línea de discos, los *Design Disks*, llenos de objetos ya creados) o podemos crear nuevos mediante las herramientas que, para tal fin, posee el programa. En concreto, nos referimos a la de volteo, la de extrusión y la de unión. En las dos primeras, creamos el objeto colocando una serie de puntos unidos por líneas para obtener su silueta y, a continuación, el programa le proporcionará la profundidad que le indiquemos (girando sobre sí mismo el objeto la de volteo, dándole capas de espesor la de extrusión). La tercera herramienta nos permite construir objetos complejos mediante la combinación de otros más simples (sumándolos entre ellos, encajándolos y tomando únicamente la parte de encaje o la otra, hay varias posibilidades dentro de esta opción).

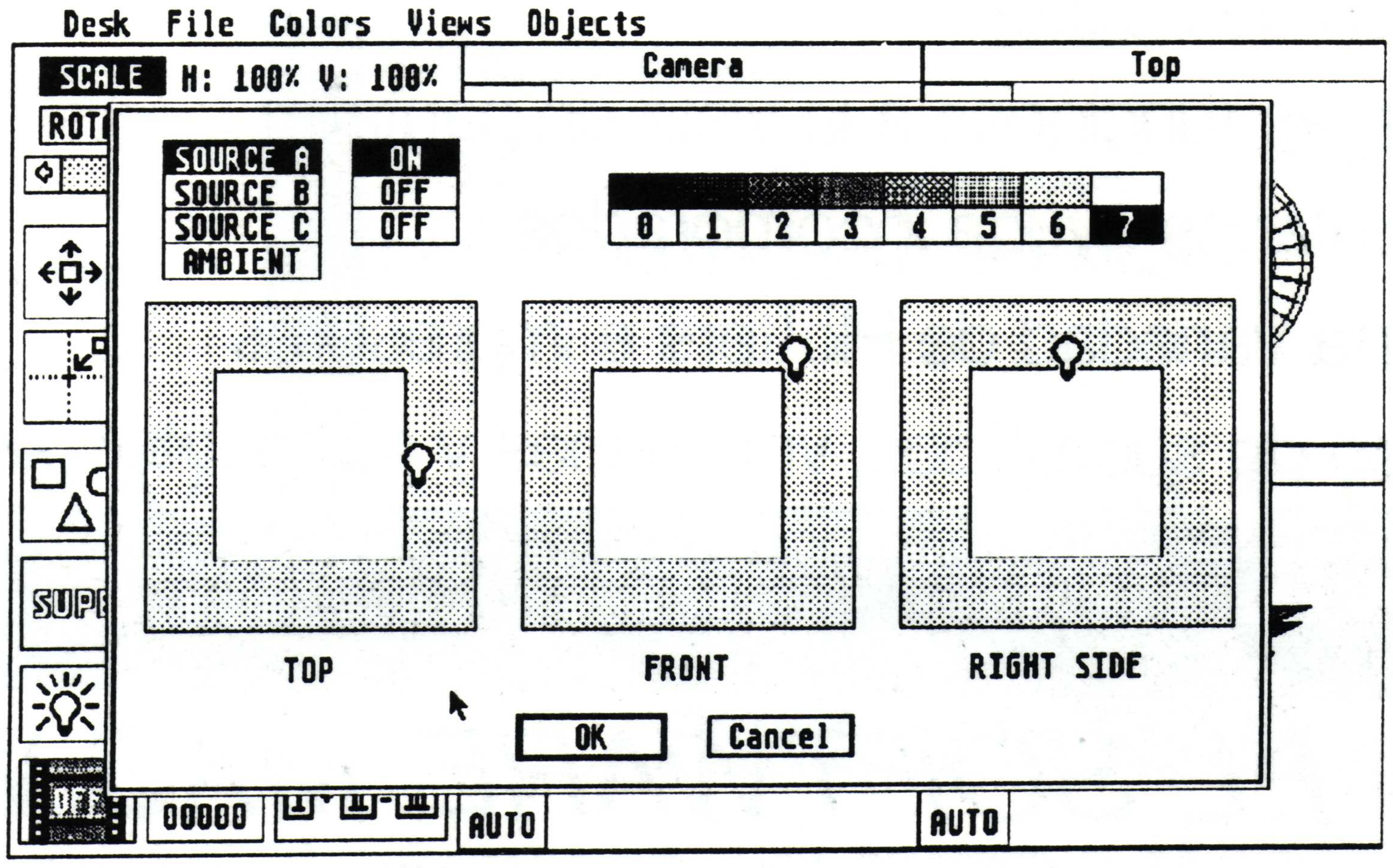
> ***"El programa de Antic, CAD 3D, del autor Tom Hudson, ha demostrado ampliamente su poder de atracción del público gracias a sus innegables capacidades gráficas."***

En cuanto al número de objetos, podemos tener varios a la vez dentro del cubo y, además, activados solamente los que nos interesa; los demás, estarán ahí pero no se modificarán cuando efectuemos cambios.

Cuando tengamos ya acabados los objetos, el siguiente paso es darles color, para lo cual disponemos de una gama de colores y tonos y, una vez lo hayamos hecho, jugaremos con su iluminación para producir efectos de sombreado. Disponemos de tres focos de luz, emplazables en cualquier punto que deseemos, dentro o fuera del cubo, y de una luz ambiental que no provoca sombreados.

Y por último, podemos introducir un fondo que hayamos creado con cualquier programa de dibujo (Cyber Paint, Neochrome), y pasar, ya, a darle movimiento mediante Cyber Control o Cybermate.

Para concluir este repaso a CAD–3D 2.02 sólo resta hacer un comentario. Si diponemos de las gafas 3D Stereotek, el programa posee una opción para salvar lo que hemos creado en un formato tal que, utilizando las gafas, obtendremos una visión absolutamente tridimensional de los objetos (similar a la que obtenemos en el cine al contemplar, con gafas especiales, una película 3D). ■


Desk File Colors Views Objects
SCALE H: 100% V: 100%
Camera
Top
SOURCE A
SOURCE B
SOURCE C
AMBIENT
ON
OFF
OFF
0
1
2
3
4
5
6
7
TOP
FRONT
RIGHT SIDE
OK
Cancel
00000
AUTO
AUTO

Fórmula 1

GFA BASIC

Nueva versión 3.0

El idioma de programación más difundido en el ATARI ST
Versión nueva con un editor aún más confortable
Permite plegar y desplegar Procedures para simplificar
la visualización del programa
Idioma de progamación estructurado
Intérprete escrito en lenguaje máquina
Sumamente veloz e incluye editor de recursos
Apoya todas las rutinas de AES y DIN

Pts. 9.990.-

CAD PROJECT

Programa de dibujo técnico profesional
Trabaja con monitores de hasta 24 pulgadas
Permite trabajar hasta con 4 láminas a la vez
Tamaño de hoja de DIN A5 hasta DIN A0
Función de calcado
Todas las funciones a la vista en pantalla
Comentarios ayuda incorporados
Soporta variedad de Plotters e Impresoras
Cálculo de superficies, volúmenes y momentos de inercia.

Versión Estudiante
Ptas. 25.990.-

Pts. 51.800.-

EL SOFTWARE MAS VENDIDO EN
ALEMANIA,
AHORA EN ESPAÑA

G DISKMON II

Permite trabajar de forma directa con todos los sectores del disco. Lee, escribe, edita, copia, busca, cambia, formatea, etc.

Visualiza de forma comprensible los datos del sector de arranque, pudiendo Vd. así alterar esos valores.

Impresión rápida.

Uso interactivo del programa.

Visualización de datos en HEX, DEC o ASCII.

Ptas. 5.000.-

INTERPRINT II

Accionador universal de impresoras, adaptable a cualquier modelo.

Spooler de impresora.

Produce hard-copys sobre cualquier impresora, ya sea matricial o laser.

Compatible al Basic GFA.

Incluye un Ram disk, autoejecutable y resistente al RESET.

Todo ello en accesorio.

Ptas. 3.500.-

FORMULA 1 PD-01

Magnifica selección de Programas alemanes de Dominio Público. Traducidos al Castellano. Vacunados contra gripe y demás virus.

Solicite Catálogo Gratuito

FAST SPEEDER

Acelera sus diskettes un 900 %

Acelera su disco duro un 200 %

Ninguna pérdida de datos de seguridad

Trabaja según el principio de Caché (los sectores más requeridos son almacenados en memoria). Equivale a la velocidad de un Ramdisk, pero requiere menos espacio de memoria.

Algoritmo de búsqueda optimizado.

Sectores almacenados en una Ramdisk no son copiados al Caché.

Pts. 5.000.-

GEM RETRACE RECORDER

Graba todas las acciones (pulsación de teclas, movimientos del ratón, pulsación de los botones, etc.) y reproduce éstas por medio de las teclas de función.

3 velocidades diferentes de reproducción.

Las grabaciones pueden ser almacenadas.

Ideal para crear demostraciones o para repetir trabajos repetitivos.

Pts. 6.500.-

PEDIDOS POR CORREO:
SOFTWARE CENTER, S.A.
Tamarit, 115, 08015 BARCELONA
(93) 425 20 07

Fórmula 1

EL ADMINISTRADOR

Siguiendo con nuestra serie de artículos acerca de los programas de gestión vertical que nos propone el ATARI ST, hoy nos encontramos con una pieza de arte escrita por un programador español que ha visto ya sus programas publicados en nuestro país vecino, Francia, Juan Miguel Pargada nos presenta este programa que ha sido escrito con el fin de facilitar la tarea de los administradores de fincas y comunidades de vecinos.

Ofrece una solución completa, eficaz y a bajo coste. El preci de la configuración mínima (ATARI 520ST, monitor monocromo, impresora matricial y programa) no alcanza las 200.000 pts (exactamente 193.800 pts sin IVA, incluyendo la impresora ATARI SMM804). Su facilidad de uso le permite ser utilizado por los propietarios de una comunidad que no tenga administrador.

El "Administrador de fincas" aprovecha totalmente las facilidades del GEM (menús en cascada, formularios, iconos, ratón ...). Al instalar el programa, el usuario ha de introducir sus datos personales y decidir con que unidad de almacenamiento quiere trabajar.

El programa se compone principalmente de: . Un editor de propietarios: Permite dar de alta comunidades, modificarlas, añadir propietarios, etc ... El manejo de este editor es bastante intuitivo. Cada comunidad se define por sus propietarios (apartamentos, garajes y locales comerciales), por su presupuesto y por su contabilidad.

El tamaño máximo de una comunidad depende de la memoria (RAM) de su ordenador (en un 520ST caben 180 propietarios, 360 en un 1040ST).

. Un editor de presupuestos previsionales: El presupuesto de cada comunidad se compone de 8 grupos de gastos. Cada grupo está dividido en 6 subgrupos independientes. El número de recibos por año se puede modificar en todo momento. El grupo 8 está reservado a las derramas. .

Un editor de trámites Ç(contabilidad): La contabilidad es muy sencilla. Existen 18 cuentas de ingresos y gastos. Entrar los gastos y los ingresos de una comunidad está al alcance de un niño.

. Un generador de listados: Existen listados de toda clase: descripción de propietarios, gastos por propietario, presupuesto del año, contabilidad, recapitulación de cuentas para las juntas de propietarios, impagados, etc ...

Estos se pueden hacer sobre impresora (hoja por hoja o listado) o sobre pantalla (no es el caso de algunos programas para los compatibles IBM).

. Un generador de gráficos: Un menú permite crear gráficos representando la importancia relativa de cada tipo de gastos.

. Un lenguaje de repartición de

gastos: Es, sin duda alguna, el aspecto más original del programa. Al principio cuesta un poquito aprender ese pseudo–lenguaje, pero una vez asimilado, permite ahorrar mucho tiempo. En vez de definir en la ficha de cada propietario los gastos que tendrá que pagar, se le explica al ordenador como ha de hacer el cálculo de repartición. La definición del cálculo se hace casi exclusivamente con el ratón. Basta con escoger entre las opciones que le propone el programa en cada etapa. Con esta forma de proceder todos los tipos de repartición son posibles. Además, sólo se almacena la descripción del cálculo para cada grupo, lo que supone un ahorro de espacio en el disco.

. Un generador de recibos: El programa puede imprimir todos los recibos de golpe o el de un propietario en particular. Cada recibo tiene tres líneas de concepto. Un formulario permite Çcambiar la forma de pago, el vencimiento, la periodicidad del recibo, la fecha de emisión, etc ...

. Un módulo de gestión de los impagados: Este módulo genera automáticamente la escritura contable del impagado que se le señala. También puede enviar cartas (tres niveles de aviso) a los deudores detallándoles las cantidades impagadas. . Un generador de etiquetas. . Un generador de facturas de administración: Puede imprimir todas las facturas de una vez, o una en particular.

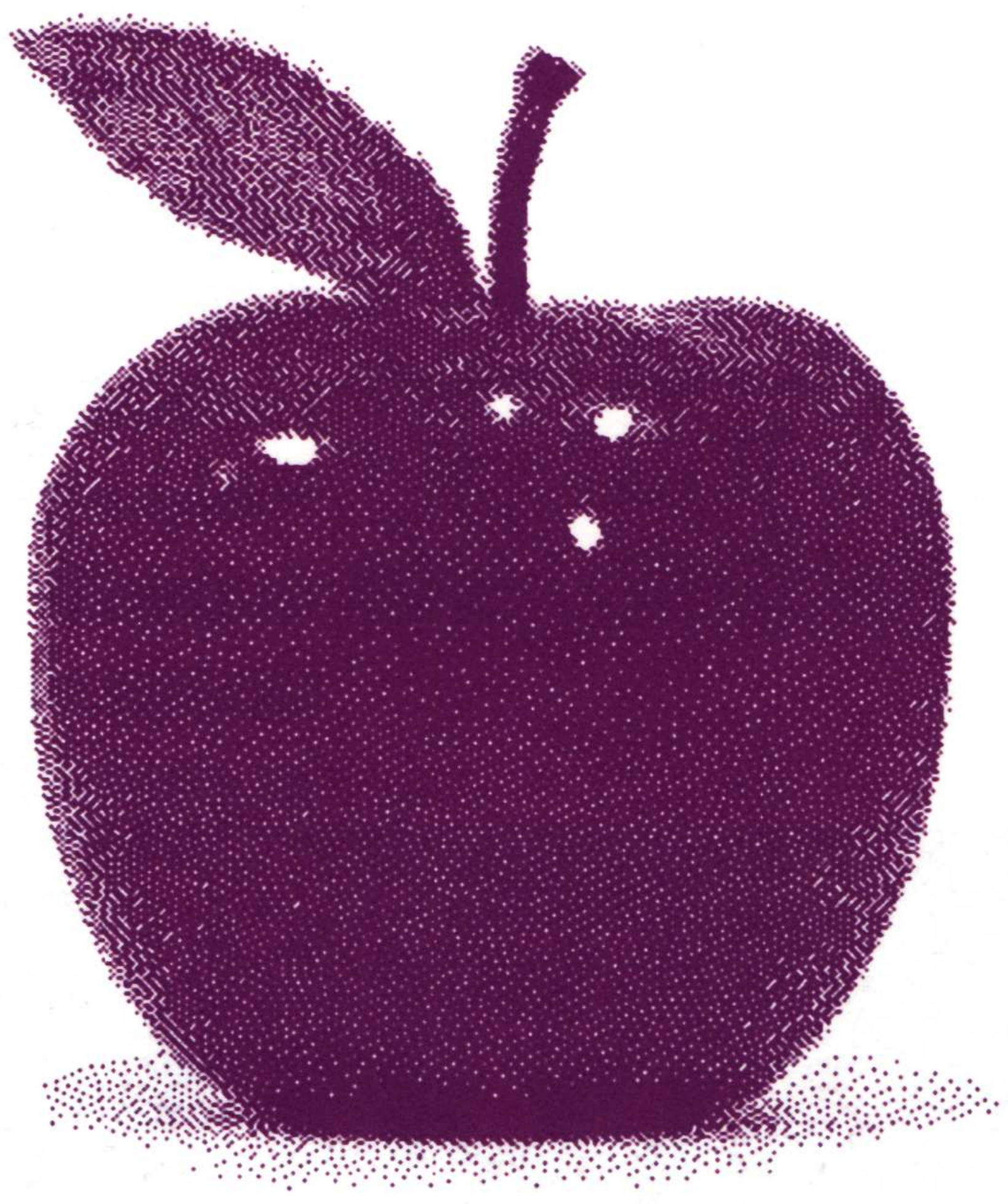
. Un módulo que calcula lo que gana el administrador.

. Un módulo que busca un propietario en todas las comunidades del disco.

En conclusión, el "Administrador de fincas" es un programa fácil de manejar y muy agradable estéticamente. ■

NO HAY ELECCION POSIBLE

NI SUENA



NI HAY COLOR

Si el dinero hace que el mundo gire, los precios de algunos ordenadores personales se bastan para marearnos. Con una excepción, ATARI ST.
El Mega ST2 y el MEGA ST4 son más ordenador que un Ma... arregladillo y a un precio mucho menor.
Nuestro equipo de Autoedición imprime mejor y cuesta la mitad. Y nuestras soluciones de software, desde procesadores de texto a paquetes de gráficos, pasando por CAD, gestión vertical y música, son más razonables.
Pero no hagamos más comparaciones, porque el ST es más rápido, y más veloz la respuesta de acceso a disco duro.
Ah sí, y otra cosa. Se le oye y se le ve como en la vida real. En color.
Así que Vd. decide:
Puede comprar una máquina de gestión potente y sofisticada, y gastarse un montón.
O puede comprar una máquina de gestión potente y sofisticada, y obtener un montón.
Después de todo, se trata de su bolsillo, sus oídos y sus ojos.

SLM804, LASER ATARI

La impresora láser SLM804 de ATARI reune una serie de características que la hacen tremendamente competitiva.

Por un lado, su bajo coste. Actualmente, es la láser más barata de todas las existentes en el mercado. Por otro, su elevada calidad de impresión, superior a la que presentan la mayor parte de impresoras láser que se venden hoy en día.

El motivo de esta relación precio / calidad tan asequible es muy sencillo. La mayoría de impresoras láser son del tipo Proscript, es decir, llevan incorporado un microprocesador y una memoria RAM muy amplia (generalmente superior a 1 Mb) ya que componen cada página antes de imprimirla y ésto, en una hoja de tamaño DIN–A4, ocupa tranquilamente 1 Mb de memoria. La SLM804 utiliza, para ello, el microprocesador y la RAM del ordenador, con lo cual se ahorra estos componentes y, en consecuencia, se abarata considerablemente.

Esto es, en parte, un arma de doble filo para los usuarios de ST, en el sentido de que sólo aquellos que dispongan de un Mega ST2 o de un Mega ST4 pueden usarla aprovechando todas sus posibilidades. El ST520 y el ST1040 sólo la pueden manejar cuando emula a la impresora de margarita Diablo 630, como a continuación comentaremos.

En lo demás, es la típica impresora láser, con una resolución de 300 puntos por pulgada, una velocidad de 8 páginas por minuto y una capacidad para hojas tamaño folio o menor.

La SLM804 se entrega junto con cuatro discos que contienen el driver para GDOS, el emulador de la Diablo 630 y tres fonts con varios tamaños (el término "fonts" significa, como muchos de ustedes ya conocen, "tipos de letra"; los que se entregan con la SLM804 son los tipos Swiss, Dutch y Typewriter).

EL EMULADOR DIABLO

Este programa hace que el ordenador crea que está comunicando con una impresora de margarita Diablo 630.

Se ha escogido esta impresora porque hay muchos programas comerciales que la soportan, un ejemplo de ellos es el archiconocido 1st Word. Junto al programa se entregan tres fonts que podemos instalar fácilmente, incluso modificándolos para conseguir imprimir también en negrita, cursiva e índices.

EL DRIVER GDOS

La mayoría de los programas de Autoedición (entre ellos, TIMEWORKS DTP, CALAMUS y FLEET STREET) y algunos procesadores de texto (SIGNUM 2 y MICROSOFT WRITE entre otros) utilizan el GDOS para obtener una calidad de impresión superior a la que puede alcanzarse sin él, y para disponer de la posibilidad de distintos tipos de letra (fonts) simultáneamente, tanto en pantalla como en impresora. La instalación del sistema es bastante laboriosa, razón por la cual estos programas incorporan aplicaciones específicas para efectuarla de forma automática.

COPIAS DE PANTALLA

Junto al emulador Diablo se proporciona un programa llamado SDUMP.PRG que permite imprimir las pantallas con la SLM804.

Las pantallas de alta resolución (monocromas) se imprimen con una relación de 4 pixeles de la láser por 1 de la pantalla; las de color se imprimen siguiendo una escala de grises que varía en función del color.

El uso de este programa es muy sencillo y, además, es independiente tanto del GDOS como del emulador Diablo. Basta con instalarlo en la carpeta AUTO del disco de arranque y resetear el ordenador. A partir de entonces, cada vez que pulsemos juntas las teclas ALTERNATE y HELP obtendremos una copia impresa de la pantalla.

CONCLUSION

La SLM804 es uno de los productos más competitivos y tentadores que ofrece ATARI (siguiendo la tónica habitual de la línea ST), tanto por su precio (menos de trescientas mil pesetas) como por su calidad de impresión. El único inconveniente que, por ahora, presenta es la necesidad de poseer un Mega ST2 o ST4 para manejarla a pleno rendimiento, pero una vez en funcionamiento es una gozada. ■

INGRID INFORMATICA
C/ Rocafort, 54, tda. ☎ (93) 424 75 71
08015 BARCELONA

CENTRO OFICIAL
ATARI

CURSOS DE INFORMATICA
A PRECIOS POPULARES

MANEJO DEL ATARI ST
3 horas lectivas □ 3.000 pts.

INICIACION A LA INFORMATICA
9 horas lectivas □ 9.000 pts.

AUTOEDICION
16 horas lectivas □ 16.000 pts.

CAD – CAM
16 horas lectivas □ 20.000 pts.

En el importe de cada curso incluimos matrícula y documentación

También ...
CLASES PARTICULARES
CURSOS PARA LA ENSEÑANZA DE PROGRAMAS ESPECIFICOS

REPETIMOS LOS CURSOS CON UNA PERIODICIDAD MENSUAL

INFORMESE YA Y SIN COMPROMISO

DE FERIAS CON ATARI

Durante el mes de Septiembre hemos podido visitar dos ferias de informática para poderos ofrecer lo más destacable del mercado europeo en general y en especial en lo referente a ATARI.

El PCW (Personal Computing World) de Londres y el SONIMAG (Feria del Sonido y la Imagen) en Barcelona.

Comenzaremos por orden de fechas de celebración y por tanto con el PCW.

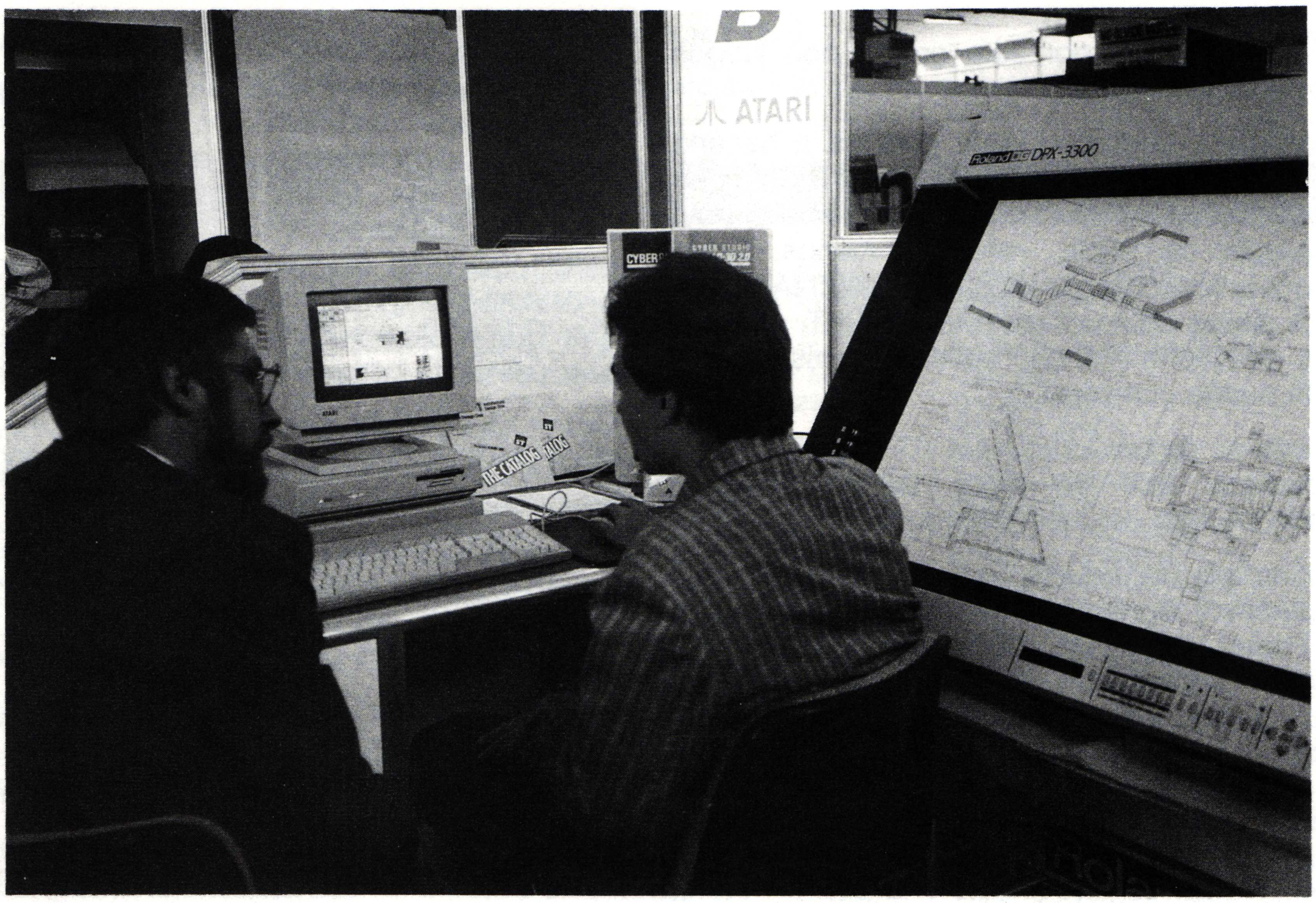
Esta reunión inglesa pasa por ser de las más remarcables a nivel de micros, personales y home computer y una vez más ha hecho gala de su importancia con la asistencia de la totalidad de marcas representadas en Inglaterra, así como del "todo software".

Al lado de ACORN, AMSTRAD, ATARI, CAMBRIDGE COMPUTER, COMMODORE PSION y otras de menor renombre dentro del entorno compatible, se encontraban dioses del software como U.S. GOLD, MIRRORSOFT, OCEAN, UBI SOFT, INFOGRAMES, IMAGE, etc, dentro del soft lúdico y en el apartado de soft útil y de gestión prestigiosas firmas como MICROSOFT y MIRRORSOFT.

Todo un espectáculo digno de ser admirado. El PCW parecía más un mercado persa que una feria de muestras tal y como las conceptuamos en nuestro pais. En cualquier stand se podían encontrar programas, principalmente juegos, para todo tipo de ordenador, y a juzgar por lo visto debía ser todo un negocio que permitiera compensar los gastos que una feria supone para cualquier expositor. Pero vayamos a lo que nos interesa: Novedades.

Novedades solo las presentaban ATARI, AMSTRAD y ACORN. El primero con el compatible PC–AT con su Intel 80286 que fue muy admirado. El ex fabricante de aparatos HI–FI metido a informático presentó un híbrido medio PC, medio no sabemos qué, y el último con unos fantásticos 32 bits denominados ARCHIMEDES de los que teníamos excelentes referencias pero que lo visto supera ampliamente lo imaginado, lástima que estos equipos no creemos que entren en España de la mano de ACORN hasta el

THE COMPUTER GAME
SPITTING IMAGE
THE COMPUTER GAME
SPITTING IMAGE
THE COMPUTER GAME



92, según nos confirmaron altos ejecutivos de la firma inglesa.

En lo referente al entorno ATARI alguna que otra novedad en lo referente a desarrollos hardware y software para la línea ST. Entre lo más destacado una fantástica red local, el programa OCR AUGUR presentado por el manager de SIGNA PUBLISHING, Mr. Dale, siempre muy atento y amable, y un prototipo de osciloscopio basado en un 1040ST.

La estrella, el Transputer, fuimos el segundo pais europeo en presentarlo, con escaso éxito y resonancia, lo más resaltable el espacioso habitat, sin columnas, en el que se hallaban prestigiosas firmas fabricantes y distribuidoras como la DMC alemana o la SIGNA inglesa.

Alrededor del stand ATARI, y anexo al mismo, tiendas y mayoristas, ligados de alguna forma a ATARI como SILICA SHOP o SOFTWARE EXPRESS hacían su Septiembre particular con la venta de las últimas novedades.

De lo visto sólo destacaremos que el esperado CALAMUS no se hallaba disponible en versión inglesa, sólo en la alemana y que no era 100% compatible con las ROMs inglesas, ni siquiera con las francesas, si a este hecho le añadimos la poca predisposición del representante de la DMC, que le hacían acreedor al premio limón, comprenderán fácilmente nuestra desazón ante tan esperado producto que todavía no esta totalmente acabado según parece.

SIGNA presentaba diversos productos, a resaltar el AUGUR, programa de reconocimiento de caracteres de texto a precio extraordinario si lo comparamos con otros de su especie en entornos distintos de ATARI. La sorpresa fue descubrir que el programador es un español residente en Suiza, que lo distribuye a través de Inglaterra. Toda una proeza de la informática española.También resaltaba el SIGNUM, potente tratamiento de textos con unos tipos de letra sencillamente delicados y elegantes y que próximamente podremos ver comentado en nuestras páginas una vez la compañia alemana Application Systems/Heidelberg haya resuelto los problemas existentes con los caracteres españoles y haya efectuado la traducción del paquete.

Otra compañía inglesa, ELECTRIC DISTRIBUTION, ofertaba las últimas versiones de WORDPLUS (hermano mayor del First Word) y de TIMEWORKS con algunas mejoras en ambos casos y muy interesados en que alguien distribuyese sus productos en nuestro país.

Y poco más en el entorno profesional, si cabe, resaltar el poco interes de MIRRORSOFT por el entorno serio de ATARI con el que aseguraban no estar en absoluto identificados a pesar de tener un producto pionero en el campo de la autoedición como el FLEET STREET PUBLISHER, pero según parece su interés principal reside en el mercado norteamericano y allí las ventas se centran en PC por lo que no será facil que mejoren sus versiones a fin de competir con CALAMUS, por ejemplo. Una verdadera pena.

En cuanto al software lúdico un auténtico paraiso para los seguidores y usuarios del 68000, prácticamente todos los fabricantes se han volcado en el ST y el AMIGA, por este orden, con juegos auténticamente sensacionales.

No sabría cuales destacar, pero puestos a hacerlo citaré el famoso DECATHLON de OCEAN con imagenes digitalizadas del conocido deportista, hoy, tras los juegos de SEUL, venido a menos, Daley Thompson y la línea de productos de CINEMAWARE, importados de los USA por la MIRRORSOFT, que son auténticos dibujos animados, nada de lo visto hasta ahora se le puede comparar.

Bueno, nada sí, el producto para ST de UBI SOFT, marca francesa que en poco tiempo se está convirtiendo en líder del mercado mundial.

En el anecdotario de nuestro viaje por Londres, decir que compartimos algunas horas con Andrew Wagner y Paco Pastor de ERBE que amablemente nos acompañaron a través de OCEAN y de US GOLD, firmas que representan en nuestro país. Tambien departimos con María Jesus Lopez de MCM, a la caza de nuevas marcas y según parece obtuvo excelentes piezas. Apunten: UBI SOFT y MIRRORSOFT, lo mejor de lo mejor. Nos encontramos con nuestro amigo y entendido en el mundo de ATARI, Peter Mutter, acompañado de su encantadora señora con quienes compartimos una exquisita cena y un paseo turístico en automóvil por el London nocturno. Finalmente saludamos al Sr. Peinado de PROEINSA que también pescó en las revueltas aguas del Soft y se llevó firmas como GRANDSLAM y MICRODEAL, ambas con excelente producto de 16 bits a añadir al de ACTIVISION y LORICIELS. Nota aparte merece una exitosa marca española, venida a menos, DINAMIC que montó su propio stand junto con su distribuidora inglesa y donde lo más destacable fueron sus poco vestidas azafatas, lo que habla muy poco en su favor como compañía destacada en España, fracaso de público en su stand y de su producto que prácticamente no se vió. El éxito en la feria para otra casa española TOPO SOFT cuyo programa MAD MIX GAME se exhibió a traves de una pantalla de US GOLD y PEPSI COLA.

En resumen , para que sirva de guía: El 8 bits ha muerto, viva el 16 bits, al que ya le ha nacido un heredero: el ACORN ARCHIMEDES.

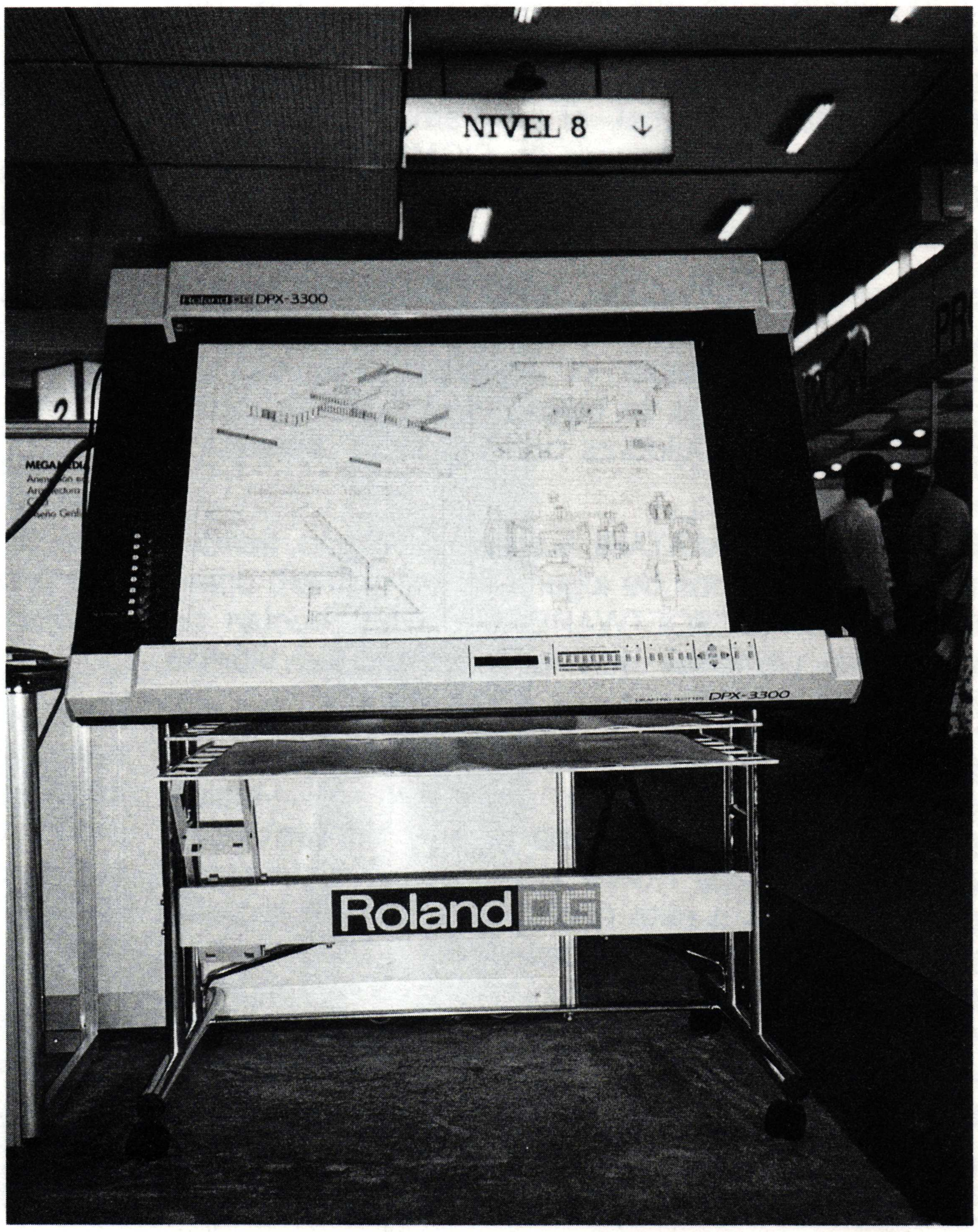
En SONIMAG escasez de marcas y de público. Con la asistencia únicamente de AMSTRAD, COMMODORE y ATARI de compañías de hard, y PROEINSA y MCM como compañías de SOFT. Comenzó el evento más importante de España en informática doméstico–personal. Si a este desolador panorama añadimos que AMSTRAD no presentó los nuevos productos, al contrario que en Inglaterra, siguiendo su política de distribución. COMMODORE no presentó absolutamente nada además de diseñar un stand totalmente cerrado al público, y que las más importantes empresas de soft no se presentaran, verán que el aspecto no era el más indicado para ser centro de visita como en anteriores ocasiones.

Dentro de ATARI resaltar dos nuevas marcas distribuidoras FORMULA 1, alemana, y MEGAMEDIA, española, ambas con excelente producto.

La primera con interesantes aplicaciones musicales y el famoso GFA BASIC y la segunda con toda la línea del producto de ANTIC, el CAMPUS CAD y el soft de gestión para ATARI y PC.

Otras marcas presentes dentro del entorno ATARI fueron ERBE SOFTWARE, MCM SOFTWARE, ZAFIRO, CMV, TOU S.A., HISPANOMICRO y VENTAMATIC.

En el próximo número os hablaremos desde Madrid, donde acudiremos al SIMO y desde Barcelona en el PC FORUM y la Mostra de Informática Musical. ■



GRUPO MICRODEALERS

BARCELONA ☞ INGRID INFORMATICA. C/Rocafort, 54-56, tda. ☎ (93) 424 75 71
SAN SEBASTIAN ☞ SUSTRAIAK. C/ Puerto, 5, tda. ☎ (943) 36 11 73
VALENCIA ☞ MICRODEALERS VALENCIA. C/ Fray Junípero Serra, 73 acc, tda. ☎ (96) 357 99 27

CENTROS
OFICIALES
ATARI

HARDWARE ATARI ST

ORDENADOR ST520	79.900
ORDENADOR ST1040	129.900
ORDENADOR MEGA ST2	229.900
ORDENADOR MEGA ST4	319.900
MONITOR MONOCROMO	29.900
MONITOR COLOR	59.900
DRIVE 3,5" y 720K	34.900
DRIVE 5,25" y 360K	24.900
DISCO DURO 20 Mb	99.900
MODEM 300-1200 Bd	26.900
IMPRESORA MATRICIAL	44.000
IMPRESORA LASER	269.000
ALFOMBRILLA RATON	1.200
ALFOMBRILLA RATON DISEÑO	1.500
DISCOS DC DD 3,5"	300
FUNDAS AUTOEDICION	5.000

... y todos los complementos que necesite ...

SOFTWARE UTILIDADES ST

BASIC GFA	10.700
COMPILADOR GFA	10.700
COMPILADOR C - M. Williams	29.900
PECAN PASCAL	25.000
DEVPAC	8.900
TRUE BASIC	16.000
COMPILADOR TB	12.000
AYUDAS TB c/u	8.000
MICHTRON UTILITIES	13.500
PAQ. DESARROLLO	25.000
TEMPUS	6.250
TWISTER	7.100
PC-DITTO	13.400
BACKUP DISCO DURO	8.000
CACHE DISCO DURO	8.000
TUNE UP DISCO DURO	8.000

EMULADORES CARTUCHO ST

IBM-PC
APPLE MACINTOSH
COMODORE AMIGA

LOS PRECIOS NO INCLUYEN IVA

SOFTWARE DE GESTION ST

TIMEWORKS DTP	25.000
FLEET STREET	24.000
PUBLISHING PARTNER	32.000
CALAMUS en castellano	35.000
HOME PUBLISHER	5.000
EASYDRAW + S.CHARGER	25.000
1st WORD	7.500
1st WORD PLUS	14.200
MICROSOFT WRITE	15.000
CYBER STUDIO	15.900
CYBER CONTROL	10.900
DESIGN DISKS c/u	5.900
FONTS DISKS c/u	4.900
CYBER PAINT	12.900
CAMPUS CAD-2D	83.000
DRAFIX (los 3 módulos)	40.000
NEOCHROME	11.500
QUANTUM PAINT	6.000
DEGAS ELITE	5.300
FLASH	7.500
FASTCOM	6.300
MICHTRON BBS	11.500
EMULADOR VT100	7.500
DB MASTER ONE	11.500
SUPERBASE PERSONAL	25.000
SUPERBASE PROFESIONAL	50.000
LOGISTIX	20.000
CONTABILIDAD MASTER	35.000
GESTION CAMPINGS	24.000
GESTION VIDEOCLUBS	36.000
GESTION RESTAURANTES	30.000
ADMINISTRACION FINCAS	40.000
MUSIC STUDIO	4.400
PRO-24	37.500

COMPATIBLES PC

ATARI PC3 XT	159.900
PC3 y D.DURO 30 Mb	229.900
SOFTWARE:	
CONTABILIDAD	85.000
COBROS / PAGOS	35.000
CARTERA CLIENTES	65.000
FACTURACION Y STOCKS	105.000
PEDIDOS CLIENTES	65.000
GESTION VIDRIEROS	255.000
GESTION MATADEROS	205.000

... y cualquier otro programa que desee ...

SOFTWARE RECREATIVO ST

ANNALS OF ROME	3.482
ARKANOID I ó II	3.482
ALTERNATIVE word games	3.482
ASTERIX chez Rahazade	4.018
BAD CAT	3.482
BARBARIAN	3.482
BATTLE SHIPS	1.777
BERMUDA PROJECT	2.545
BIONIC COMANDO	3.482
BUGGY BOY	1.777
BOB MORANE series	4.018
CAPITAN AMERICA	3.482
CAHMPION WRESTLING	3.482
DEFENDER OF THE CROWN	2.545
DEFLECTOR	3.482
EMPIRE STRIKES BACK	3.482
ENFORCER	2.545
GAUNTLET I ó II	3.482
GUERRILLA WAR	3.482
HMS COBRA	3.482
IKARI WARRIORS	1.777
IMPOSSIBLE MISSION II	3.482
INDIANA JONES	3.482
INDY-500	2.545
KARATE MASTER	3.482
LIVINGSTONE SUPONGO	1.777
MASTERS DEL UNIVERSO	3.482
MICKEY MOUSE	3.482
OUT RUN	3.482
PLATOON	3.482
PLAY HOUSE	2.545
PASAJEROS DEL VIENTO	1.800
ROAD RUNNER	3.482
S.D.I.	2.545
SENTINEL	3.482
SOLOMON'S KEY	3.482
STAR WARS	3.482
SUB BATTLE	3.482
SUPER CYCLE	3.482
SUPER HUEY II	3.482
SUPER SOCCER	3.482
TAI PAN	3.482
TERRORPODS	3.482
TETRIS	1.777
THUNDER CATS	1.777
TRAILBLAZER	3.482
TRANTOR	3.482
VEGAS GAMBLER	3.482
VIXEN	3.482
WARGAME C. SET	4.465
WHERE TME S.S.	3.482
WINTER GAMES	3.482
WORLD GAMES	3.482
XEVIOUS	3.482

... y todas las novedades ...

SOMOS ESPECIALISTAS EN AUTOEDICION Y DISEÑO

Contínuamente efectuamos configuraciones ST a precios realmente excepcionales

SOLICITE GRATUITAMENTE

Nuestro catálogo o información sobre cualquiera de nuestros productos, por carta, telefónicamente o, mejor aún, venga a visitarnos.

SAME, GESTION EN PC

Dado que ATARI CORPORATION se ha decidido a lanzar en España, así como en el resto de Europa, su gama de PC, nos hemos visto obligados, de hecho, a tocar dicho apartado en nuestra revista a fin de que estas máquinas, distribuidas por ATARI, no se encuentren en manos de un usuario desasistido.

Somos conscientes de que el mercado de la información oferta diversas publicaciones de calidad, al menos tipográfica, y que desde luego no venimos a salvar a nadie, pero si vamos a comentar el software de aquellos programas de gestión, diseño o utilidades que corran perfectamente en estos sobresalientes ordenadores que a pesar de que se les ha otorgado un 94% de compatibilidad ese criterio es más que discutible y en todo caso viene marcado por unos parámetros que no siempre son aplicables al soft.

De momento hemos experimentado, para ir haciendo boca de cara a futuras ocasiones, el producto desarrollado por SAME, colección de software que configura una gama total y completa de gestión, desde la contabilidad hasta una gestión integral pasando por los módulos de Pedidos de Clientes, Facturación y Stocks, Cobros y Pagos, Cartera de Efectos, además de la citada Contabilidad.

SAME ha desarrollado, así mismo, dos aplicaciones verticales, sin contabilidad, SAMCAR – Gestión para Mataderos –, y SAMVID – Gestión para Comerciantes en Vidrio Plano. La particularidad de este soft, ya que existen más de cien en el mercado, es que todos, excepto las dos aplicaciones verticales citadas, corren sobre MS DOS, XENIX y RTA–HP1000.

Lo más importante sea tal vez el hecho de poderlo utilizar en modo multiusuario a través de una poderosa herramienta como es el XENIX lo que viene a sustituir en bastante medida a sus 'mini' de principio. Por otra parte, facilita la ampliación a partir de un PC con MS DOS hasta llegar a un AT con XENIX en cuatro, cinco o seis pantallas con lo que la empresa no desaprovecha su inversión al poco tiempo, rentabilizándola a la vez que la amplía.

Dos características sobresalientes en cuanto al soft y la compañía que lo produce. Primero, no es habitual que el servicio post–venta de los programas sea inmediato una vez se haya instalado, bien por teléfono, bien personalmente a cargo de técnicos en soft; segundo, y más importante si cabe, el soft ha corrido muchas horas, es decir, tiene muchas horas de trabajo instalado en equipos, por lo que su eficacia se halla plenamente demostrada. Esto no sería imprescindible de no ser por la problemática que puede conllevar un soft mal desarrollado sobre XENIX. Algún día explicaré cosas y casos de alguna empresa catalana que trabaja sus productos de esta forma y que además los vende (?). Como decía, es una temeridad lanzar al mercado un soft sobre XENIX o

PROLOGUE que no esté lo suficientemente probado.

Por esta vez hablaremos sólo de la contabilidad ya que la presentación ha sido extensa. SAMCON, que así lo bautizaron sus padres, es un programa de contabilidad estandar con aplicación de IVA y un útil generador de informes. De entrada, no nos ofrece más limitación que la del soporte a la apertura de empresas y mantenimiento de ejercicios. El Plan Contable es abierto y definible por el usuario con cuentas que alcanzan los diez dígitos. Permite copiar automáticamente los planes contables entre empresas y años. Una de las características que más cabe resaltar de SAMCOM, entre los programas de su precio, es la posibilidad de entrar los asientos de forma automática para contabilidad, IVA, gestión de cobros y pagos y cartera, con un sólo movimiento, ésto suprime la tediosa labor, a la que muy a menudo nos someten determinados programas, de ir pasando de menú en menú, adelante y atrás, para efectuar una operación que acaba por convertirse en un suplicio.

Permite modificar apuntes durante todo el ejercicio, con el consiguiente recálculo de balances. Obtiene balances de sumas y saldos, situación y explotación. Edita los balances de cualquier mes en cualquier momento del año. Aplica contabilidad analítica y presupuestaria, no corriente en productos de esta línea de precios. Realiza consolidación de empresas. Y, finalmente, emite los listados, diario de borrador, registro de IVA, ranking de compras y ventas, y consumo de clientes y proveedores mayores de 100.000 ptas. Todo eso además de lo que debe hacer cualquier contabilidad que se precie. Este completo programa del que nos hemos limitado a referirnos a aquellos detalles más resaltables por no ser comunes en todos los que hemos observado se halla a la venta al público por 80.000 Ptas + IVA y debemos añadir que enlaza con los módulos de facturación de SAME. En el próximo número hablaremos del resto de módulos que configuran la gestión integrada de la que forma también parte la contabilidad antes comentada. ■

Centro ATARI CMV

Pi i Margall, 58 - 60, entlo., 4º
08025 Barcelona
Tel.(93)210 68 23-213 42 37

EQUIPOS

Precios de equipo ATARI no incluyen IVA (12%)

520 STFM 500K	79.900,-
1040 STFM 1 Mega	129.900,-
MEGA ST2 2 Megas	229.900,-
MEGA ST4 4 Megas	319.900,-
MONITOR B/N SM124	29.900,-
MONITOR color SC1224	59.900,-
DISCO DURO SH205	99.900,-
DISCOS EXTERNOS:	
ATARI 3,5" 1mega	39.900,-
NEC 3,5" 1 mega	24.000,-
ATARI 5,25" 360K p/PC	24.900,-
IMPRESORAS:	
ATARI SMM804 9agujas	44.000,-
ATARI Laser SLM804	269.900,-
SEIKOSHA SP180 24ag.	38.000,-
NEC P2200, 24 agujas	85.000,-
PLOTTER DIN-A-3	140.000,-

GRATIS con 520/1040 ST:
- Diskette de INICIO, con varios programas de utilidad imprescindibles
- Programas: proceso de texto, gráficos, base de datos (1040), lenguaje BASIC y 1 juego (520)
- hasta 10 dsk. de dominio público

ACCESORIOS

DIGITALIZADORES DE VIDEO:	
varios modelos, a partir de	19.600,-
GENLOCK	50.000,-
DIGITALIZADORES DE SONIDO:	
a partir de	10.000,-
PROGRAMADOR EPROM	19.600,-
Modulador TV	11.200,-
SUPERCHARGER, emul.PC	58.000,-
EXPANSION cartuchos	10.000,-
TRANSLATOR BOX	15.000,-
para usar dsk. MACINTOSH directamente	
ROBOT programable	30.600,-
5 ejes, uso con o sin computadora	
RELOJ tiempo real	6.000,-
SCANNER impresora	15.000,-
HANDY-SCANNER	60.000,-
SCANNER/fotocopiadora	
DIN-A-4	120.000,-
TABLETA GRAFICA A4	60.000,-
Caja conmutadora color - B/N,	
con salida audio	5.000,-
Caja conmutadora	10.000,-
para conectar 3 unidades de disco	
FUNDAS TECLADO	1.000,-
SOPORTE MONITOR	3.000,-
TAPETE PARA RATON	1.000,-
EUROCONECTOR	3.000,-
DISKETTES 3,5" 1 cara	280,-
DISKETTES 3,5" 2 caras	320,-
Contenedor diskettes	3.000,-
Cables impresora	2.800,-

PROGRAMAS

MAS DE 600 PROGRAMAS ST:	
Emulador MACINTOSH	15.000,-
PC DITTO, emulador PC	15.000,-
VIP Professional	15.000,-
SUPERBASE PERS.	20.000,-
SUPERBASE PROF.	50.000,-
KIDTALK, para aprender ingles,	
con sintetizador de voz	7.000,-
DRAFIX, CAD/CAM profes.	32.000,-
MASTER CAD, CAD 3D prof.	30.000,-
QUANTUM, 4096 colores	5.000,-
MUSIC STUDIO	5.000,-
HOMEPUBLISHER	5.000,-
CALAMUS, autoedicion	24.000,-
FLIGHT SIMULATOR II	8.000,-
JET, aviones de combate	8.000,-
DEFENDER of theCROWN	2.850,-
DUNGEON MASTER	2.850,-
STAR RAIDERS	2.500,-
ARENA, atletismo	5.000,-
Otros juegos a partir de	1.900,-

Solicite el catálogo gratuito
ATARI-CMV
con más de 1.500 productos

Más de 240 diskettes de DOMINIO PUBLICO, con programas de todo tipo, a **1.000,- ptas.** por diskette.

VENTA POR CORREO en todo el territorio nacional. Gastos de envío pagados en pedidos superiores a ptas. 100.000,-.
GARANTIA OFICIAL ATARI: 1 año en equipos, 6 meses en accesorios.

EUSEBI GRANERS

Hoy entrevistamos a Eusebi Graners, jefe de estudios del Centre Divulgador de la Informática (C.D.I.), empresa pública perteneciente a la Generalitat de Catalunya.

J – Eusebi, ¿ Qué busca el C.D.I ?

E – Buscamos transmitir dos cosas a la gente. Una es "no tenga miedo a la informática", la otra "con la informática se pueden hacer muchas cosas". La informática ha cambiado. Se ha pasado de los señores de la bata blanca, que estaban desvinculados de la vida normal de la empresa, a una cosa viva dentro del esquema empresarial y que se encuentra a todo nivel. Desconfíe de quien le diga que el tema de la informática es muy difícil y júzguelo por usted mismo. Nosotros hemos intentado hacer perder ese miedo y pienso que lo hemos conseguido. La gente ve que el ordenador no es más que una herramienta y las herramientas sirven para trabajar con ellas y utilizarlas.

J – Háblanos ahora de los fabricantes y productores del mundo informático. ¿ Cómo os ha tratado ?

E – Bien. Siempre muy bien. Han comprendido que, en cierta manera, les estamos ayudando pues educamos a la gente sobre el tipo de producto que ellos están vendiendo. Y, naturalmente, no nos casamos con nadie.

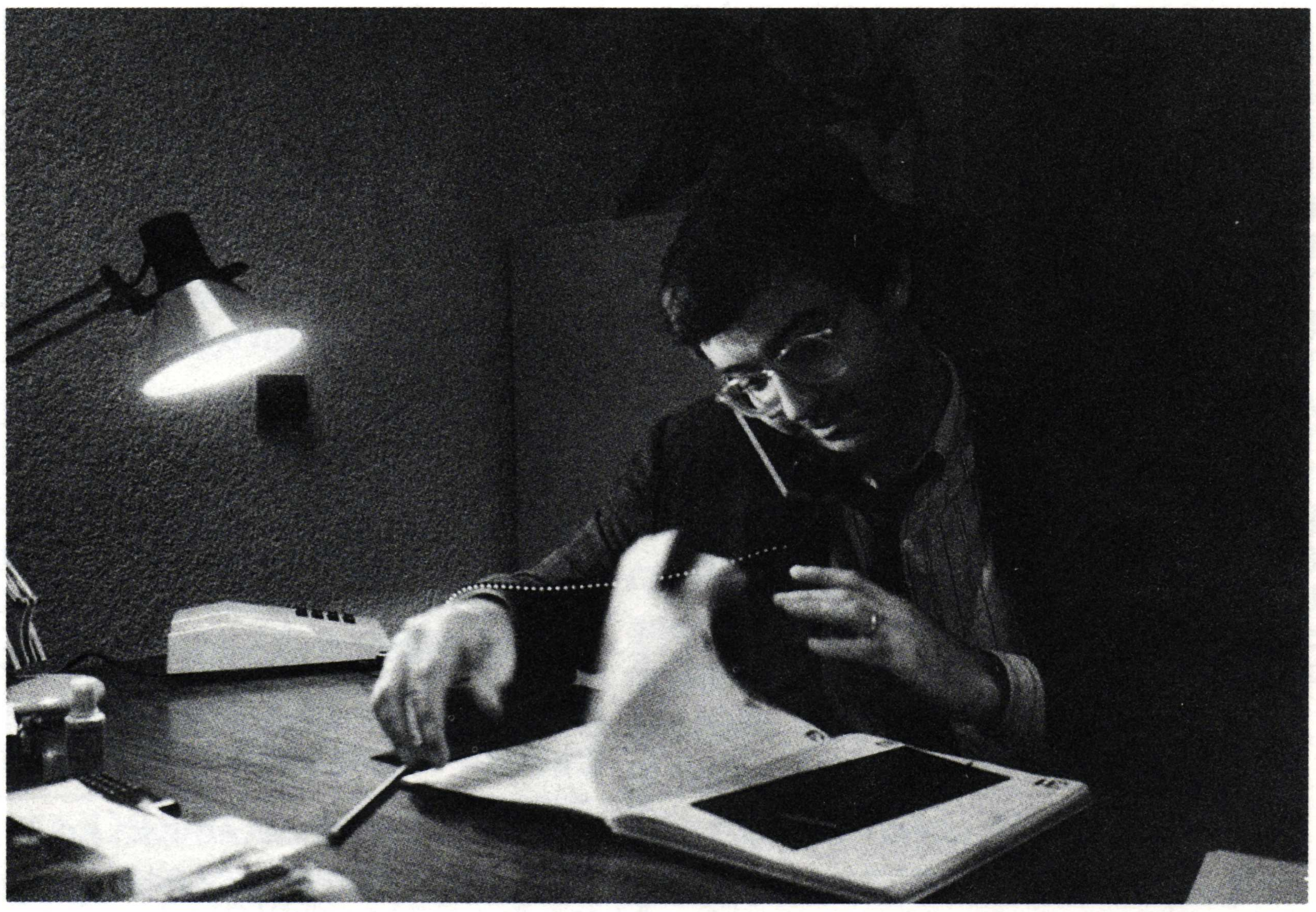
J – Después del éxito absoluto que habeis conseguido en el PC FORUM, donde habeis recibido personas de toda España que asistían a vuestros talleres, quisiera saber cómo son vuestras relaciones con otras entidades ajenas al ámbito territorial de Catalunya.

E – También muy buenas. Siempre hemos mantenido buenas relaciones con las demás administraciones y departamentos de otros gobiernos. Hemos tenido contactos con un organismo dependiente del gobierno vasco que está realizando una tarea similar a la nuestra.

J – Concretando, veo que, por los talleres y cursos que desarrollais, buscais acercaros al máximo a las necesidades reales de los usuarios, ofreciendo temas muy al día y abriendo campos muy innovadores.

E – Naturalmente, además de los módulos de tratamiento de texto, de hojas de cálculo, de CAD, de bases de datos, etc., que han funcionado desde nuestro inicio, hace un año y medio, ofrecemos unos talleres más especializados, siendo el de Autoedición el último que hemos creado. Siempre estamos detectando lo que puede ser útil para las empresas y, cuando lo encontramos, creamos un taller de ese tipo. Y nos permitimos aceptar el reto de algo tan innovador como el taller, para el FAC, de "Diseño mediante Autoedición", ya que disponemos de unos profesionales en quienes confiamos plenamente y con los cuales podemos afrontar esa responsabilidad, pues pocas personas tienen una visión tan global y completa del mundo de la autoedición como es el caso de nuestra colaboradora Elisabeth Marill, que no sólo conoce la autoedición en ATARI, también en APPLE y PC.

Y sin más, por la acostumbrada falta de espacio, nos despedimos hasta la próxima entrevista. Sólo nos queda aplaudir y animar a Eusebi Graners y al C.D.I.a que prosigan en su labor difusora de la informática.



STandard **OFERTA DE SUBSCRIPCION**

La revista independiente para el usuario de ATARI

OFERTA
ESPECIAL
SIMO – 88

Sí, deseo que me envien su revista ***STandard***, durante 5 números, **sin cargo alguno** gracias a la oferta especial de introducción SIMO – 88.

NOMBRE ....

DIRECCION ....

CIUDAD.. C.P........................

PROVINCIA.. TFNO...................

firma.

OCASION SOFTWARE STANDARD

HOJA DE CALCULO COMPATIBLE LOTUS 1–2–3

VIP PROFESSIONAL (versión GEM)

Solamente por 12.500 Pts. (IVA incl.)

Pedidos correo contra–reembolso.

Nombre ....

Domicilio ....

Población y C.P .. .. **Teléfono** ....

Enviar este cupón a la siguiente dirección:

Software Center, S.A.
Tamarit, 115, 08015 BARCELONA

Enviar este cupón a la siguiente dirección:

Software Center, S.A.
Tamarit, 115, 08015 BARCELONA

MicroDealers VALENCIA

En nuestro afán de ir visitando todas las tiendas de España, nos hemos acercado a Valencia donde, hasta el momento, no existía ningún especialista de ATARI aplicando la venta directa al público y el soporte al usuario final de nuestras máquinas.

Nos atendió maravillosamente el director técnico, Carlos PARGADA, un joven profesional que ya era conocido nuestro por haber desarrollado algún programa conjuntamente con su hermano, en lo que son auténticos expertos.

Y la primera pregunta que le hicimos fue directa. ¿ Porqué ATARI y no AMSTRAD u otro compatible ? "Verás", nos contestó, "hace tres años, cuando estaba estudiando ingeniería electrónica en París, descubrí la gama de los ATARI ST. Como a todo el mundo, el nombre de ATARI me hacía pensar en un ordenador exclusívamente diseñado para los juegos. Después de analizar las características técnicas de los ST, para mí ya no había ninguna duda, era el mejor ordenador que existía en el mercado con un precio al alcance del público en general."

Casi sin dejarnos preguntarle más, prosigue Carlos Pargada diciéndonos, "Además, en estructura Hardware sale completamente de los esquemas clásicos de los sistemas informáticos, basado en el ya famoso microprocesador 68000 de MOTOROLA, acompañado de una multitud de coprocesadores que descargan al 68000 de las faenas internas permitiendole así dedicarse exclusivamente a ejecutar los programas con más velocidad".

Está claro que los usuarios valencianos van a encontrar en Pargada a su confesor informático. Paseándonos por la tienda, puesta en obras todavía a fin de mejorar la zona de atención personalizada al cliente, vimos que se halla provista de equipos de autoedición laser y de diseño industrial, temas que dominan a la perfección al igual que sus compañeros de MICRODEALERS en Euzkadi y Catalunya que visitamos, a estos últimos, en el anterior número.

Como servicios destacados resaltar que, por un precio muy razonable, MICRODEALERS VALENCIA tiene un servicio de montaje y edición de documentos a través de láser, así como asesoramiento personalizado en software a profesionales a horas convenidas.

No dudeis en visitarlos en la calle Fray Junípero Serra, 73 Acc, Valencia, teléfono 96–357 99 27. Por fín, un Centro ATARI en Valencia con atención directa al público. ■

ATARI MEGA ST.

EL MAS AVANZADO.

Desk Daten Wahl Schalter Optionen Font Programme
Akt. Datei: INDEX, akt. Schlüssel: Stichwort Speicher: 366 kb
SOFTWARE
Sortiert nach <Kat1 Kat2 Prog> in aufsteigender Ordnung
Branchen Buchhandel ComAbo
Branchen diverse AUTOVERMITTLUNG/AU
Branchen diverse BIBLIOTHEKVERWALTU
Branchen Bitzeps Studio-Sof
Stichwort◇ Branchen
Kat1 Kat2 Prog◇ bra?____
VOR
ABBRUCH
ZURÜC
Verzweige nach...
1. SOFTWARE
2. ADRESSEN
3. INDEX
4. MESSE
OK
ABBRUCH
Branchen Saudaten.prg
Branchen Optiker ComOptik
Branchen Plakatierung Außenwerbungskonto
Branchen Rechtsanwalt/Notar Rechtsanwalt
F1 EINGABE
F2 LÖSCHEN
F3 ÄNDERN
F5 ANZEIGEN
F6 DATEI
F7 SCHLÜSSL
F8 DATEIINF
F9 DB INFO
F10 ENDE
ATARI SC1224
ATARI MEGA ST

D.L.: B. 28.238-88 - I.G. Immer, s.a. - La Garriga (Barcelona)